アプローチ・パソコン・ゲーム
アソコン
NO.6
ロールプレイング大集合
おまたせ!
巻末大特典
PC/FM/X1各機種対応
オリジナル・シミュレーションゲーム
★プログラム公開
本格SWGプログラミング講座
RPG&アドベンチャーゲームの
★攻略ヒント
&マップ
新連載
モンスター
探訪記
おっかけ最新
ゲーム情報
●ウイングマン2●ブラスティー●北斗の拳●聖女伝説●ロストパワー●サンダーボルト●ナイトシェード
ザナドゥ
ハイドライドII
ウィザードリィ
夢幻の心臓II
ウルティマIII
ライーザ
リグラス
タイムエンパイア
ルパン三世カリオストロの城
ブレインブレイカー
など新作・人気作
特選32本収録
愛読者プレゼント
掲載ゲーム50名
㊙テクニック㊙情報
隠しコマンド
&隠れキャラ
やるぜアソコン少年探偵団
入団者発表と活動内容。団員に送られる、団員証とステッカーが完成!
タツミムック122
定価600円

Contents

おっかけ最新ゲーム情報

ゲームソフトはパニック状態！ 秒進分歩。昨日まで最新だったものが今日はもう古いゲームかもしれない。キミたちが乗り遅れないためにおっかけ最新ゲーム情報を毎回お届けするぜ！

●PC-88シリーズ
●6,800円(D)
●エニックス

ウイングマン2 キータクラーの復活

われらがウイングマンがグレードアップで帰ってきた

▶保健委員のミクちゃんかわいいナ

▼前作と微妙に違うあおい

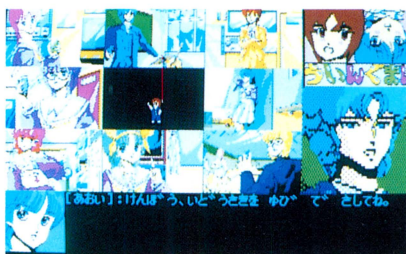
内容の良さとグラフィックの美しさで人気のあったウイングマン。その**第二作**が出たゾ！ 前作で倒した**キータクラー**が復活するというストーリー展開だ。

さて心配なできばえだが…安心してくれ！ 今回もユニークなグラフィックがスッゴくおもしろい。

ちょっと目につく所では、**会話モード**のときに、小さな**ミクちゃん**が現われるんだ。なんと入力にモタモタしていると**泣き**だしてしまう。

さらにモタモタしていると座りこんで泣いてしまうのだョ。これがやたらかわゆくて、ついついわざとモタモタしていじわるしたくなるのだゾ。

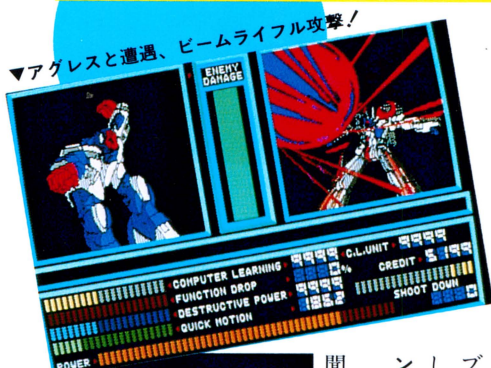
頻繁に使うコマンドは、f･1～f･10に登録されていてとても便利になっているし、移動も、画面に舞台となる**学校内8ヵ所**の絵が出るので、これまたかわいい**ケンタカーソル**で指示してやればOK。

今回の変身シーンは、前作よりズ～っとかっこよくなっているゾ！

▶移動モード画面。真ん中にあるケンタカーソルを行きたい所に移動させればいいのだよ～ん！

ブラスティー

CRUISE CHASER

●PC-98,88
FM-7
X1シリーズ
●7,900円(D)
●スクウェア

▼アグレスと遭遇、ビームライフル攻撃！

うわさは本当だった！完全アニメーションSF・RPG

ジャ〜ン、本当におまたせしました。〝超ＳＦ・ＲＰＧブラスティー〟

キミたちの中には、ずいぶん待たせたナ！なんてブツブツ言っているのもいるかもしれないが、一度見てみれば、そんな気持ちはどこかへ飛んで行ってしまうぜ！

なにがスゴイかって？　そりゃ**毎秒10コマの完全アニメーション**だナ。まさにＴＶアニメ感覚だ！　**動画**は、あの**日本サンライズ**が担当しているってんだからうなずけちゃうネ。

操作は**テンキー**と**リターンキー**、**ファンクションキー**でできる。何かと頭を使うゲームでは、操作が簡単なことは、とてもいいことだ。

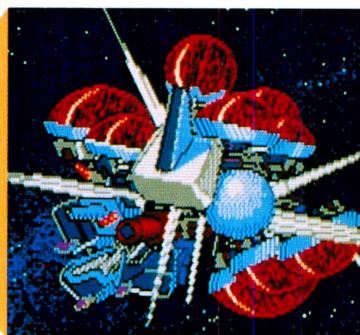
キミは、ブラスティーを操って、敵、**インバース**を倒し**賞金を稼ぎ**、ブラスティーをパワーアップしていく。そして**反乱分子インバース**を全滅させるのだ。

ＦＭ音源対応のサウンドを聞きながら宇宙空間へＧＯ！

▶ガンナー時のブラスティー

▼これは母船オンディーナ

ロストパワー

Lost Power

●PC-88mkⅡ/SR/FR/MR
●7,800円(D)
●ウインキーソフト

必ずキミを不気味な世界に引きずり込んでくれるゾ！

▼衝撃のタイトル画面！この後アッと驚くような事が起こるョ

地の底から聞こえてくるようなＢＧＭがこのゲームにピッタリだ。

ＲＰＧを知っている人も知らない人もオープニングのグラフィックを見たら、〝何かあるぞ〟と感じさせられるだろう。まるで**アニメーション**のように、人間が魔物に**変身**していくのだ。これはゲームの中でも同じように変身させることができるゾ。

ユニークな点は、**歩く姿を真上**から見ることができる画面。とても便利で面白い。

魔王タイザーは、魔界を統治する一人だった。彼は**ゾルゲ**を助けるが、ゾルゲはタイザーの力に憧れ、妬むようになる。ついにある秘薬を使ってタイザーを眠らせて食べてしまうが、どうしても**心臓**だけは食べることができず、その心臓を**人間の体**の中に封じ込めてしまう。

しかし人間の中で**めざめたタイザーの心臓**は、奪い去られた力を取り戻しに行く…。

と、こんなストーリーなんだ。背中がゾクッとするような雰囲気があるゲームだゼ！

▲敵と戦うシーンはリアルタイムだ

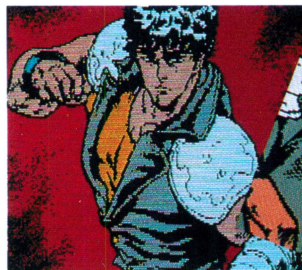
▶こんな魔獣がたくさん出るゾ

北斗の拳

●PC-88シリーズ
●6,800円(D)
●エニックス

敵が吹っ飛ぶ姿は快感。過激が最高面白ゲーム

"おまえはもう死んでいる!" **"ひでぶ!"**などの流行語を生みだした『**北斗の拳**』が、アドベンチャーゲームとして登場だ。

もちろんキャストも**ケンシロウ**や**南斗聖拳**の**シン**など原作そのままだ。

最高**1シーン15カット**の描きかえ処理をした**"アニメーション・バイオレンスグラフィック"**は、スゴイ! **秘孔モード**では、**北斗神拳**が炸裂し、"ひでぶ"と相手がこっぱみじんに吹っ飛ぶようすを見せてくれる。あまりのリアルさに、女性編集部員は目をつぶってしまったくらいだ。

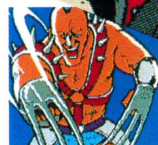
ストーリーは、シンのいる**サザンクロス**へ行くことなのだが、砂漠を越えたり、次々に現われる敵を倒さなければならない。なかなか大変だヨ。

人と会ったら、何か話をすること。時にはとってもイイ情報をくれることがある。

コマンドは、テンキーによる**選択方式**で、メッセージも豊富だゾ。

▼荒れた町にもこんな美人がいる。何か話しかけてみよう

▶力がこもる一瞬だ

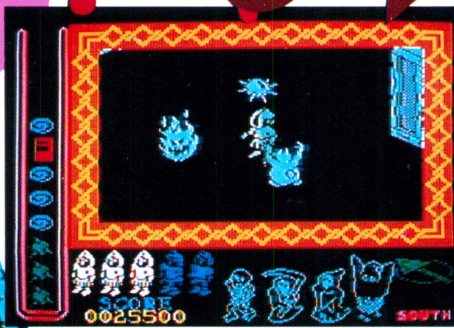
▼ケンシロウあやうし! シンの南斗聖拳が炸裂

◀うかつに出ると痛手をおうゾ

Nightshade

ナイトシェード

●MSX
●5,700円(R)
●日本デクスタ

地獄の底から悪魔が笑う!? 3D画面のムズイゲーム

3D画面にくりひろげられるこのゲームは、RPGのジャンルを越えたムズイゲームだ。

ストーリーは、**地獄の使者**を倒し、宿場町として栄えた**ナイトシェード**↘をもとの平和な町にするというもの。

この地獄の使者には、**骸骨**、**幽霊**、**狂った修道士**、**死神**がいる。また配下のモンスターとして**蛇鬼**、**水鬼**、**つの鬼**、**吸血鬼**などたくさんいるんだ。

なんとこの悪魔どもには、使う**武器**がそれぞれ決められていて、死神には**砂時計**、幽霊には**聖書**ってな感じで、これにはまいった。ナイトシェードは広いんだ。そのどこかに武器がある、なんていわれたって悩んじゃうヨナー。

しかしこれも運命だと思って、町中を探し回ろう。そして**推理力**、**記憶力**、**判断力**をフルに生かして敵を倒すしか道はない!

キミを助けるものは、**羽の生えたブーツ**と**生命を回復させる薬**しかないんだヨ。

地獄の使者を倒し、感動のラストを見られるかナ!?

◀配下のモンスターに囲まれちゃった

▲気をつけろ、後ろに蛇鬼がいるゾ!

NEO伝説 Thunderbolt サンダーボルト

●MSX
●5,800円(R)
●ピクセル

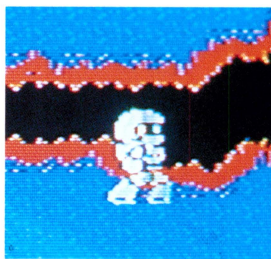
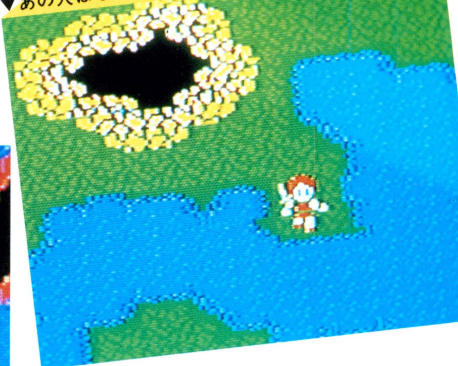
人類絶滅を救えるのはネオだけだ。サイキックパワーON！

◀風が強くなってきた！

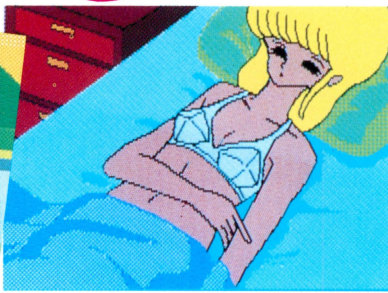
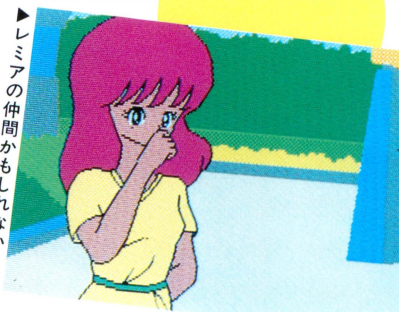
西暦3109年、地球に残った325人を救うため、**15歳の少年ネオ**が活躍する**NEO伝説シリーズ**の第2弾がこの『**サンダーボルト**』だ。

人類絶滅の危機は、100年前から始まった、異常現象によって、おとずれたのだ。その原因は、人類の歴史上に出現する**5つの異質なエネルギー波**だとわかった。前作、『**ゼータ2000**』で5つのうちのひとつを破壊したネオは、第2のポイント、サンダーボルトをたった一人で破壊しに行く…。

全編、**SFX**（特撮技術）風な迫力あるグラフィックを見せてくれる。これはもうMSX2に迫まる勢いだ。またアニメーションは、ネオが**まばたき**するような細かい所までほどこされていて、プレイヤーを楽しませてくれる。

プレイ中に流れてくる、**ハイクオリティーサウンド**は、なかなかごきげんだぜ！

▼あの穴はなに、そこは海？　ネオの調査は始まる

◀ゼータ7（モビルスーツ）に変身したゾ

聖女伝説

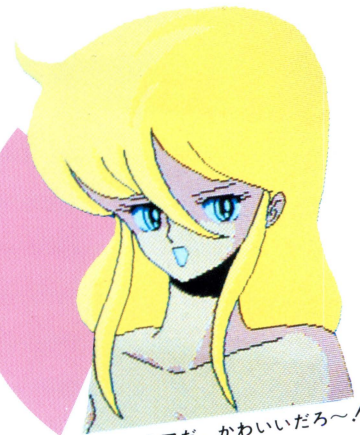
●PC-88シリーズ
XIシリーズ
●6,800円(D)
4,800円(T)
●コスモス・コンピューター

エロティックな謎で展開するガーリーアドベンチャーとは!?

▶レミアの仲間かもしれない…

◀ムフフ。次に何をする？

美しい女の人がウハウハ登場する**アドベンチャーゲーム**。それも**アダルト物**なのだ…ムフフ。同じタイトルの映画のことを思い出すけど、内容はまったく違うもの。でも、やっぱりあるのは男と女の“**からみ**”…！

キミは、謎の美少女レミアに盗まれた秘宝**ゴールド・レイディ**を奪い返さなければならない。レミアについての情報は、彼女の仲間の女の子たちに、**優しく話しかけたり、おだてたり、○○○したり**してなんとか聞き出しちゃおう。キミの**男**としてのテクが物をいうゾ。

グラフィックは、とても美しく、またBGM・サウンドは**FM音源対応**で、ゲームの雰囲気をグ〜ンと盛り上げてくれる。なんとも男心をくすぐるゲームだゾ！

▲謎の美少女レミアだ。かわいいだろ〜！

モンスター探訪記

今号から心機一転して始まるＲＰＧ追究第二弾は、モンスターを求めて三千里をかけめぐる探訪記だ！　謎につつまれる怪物たちの生態を解き明かす、ニューシリーズに期待してくれ。

〔モンスター生態学研究家　島田倫人〕

第一章　森や草原に住む者達

モンスターを知り、真の冒険者をめざせ！

ＲＰＧスタイルのゲームでは、プレイを盛り上げ、ストーリーをより難解なものとしてくれる、モンスターやトラップの存在は欠かせない。特に、ダンジョンに深く入るほど種類も増えて強力になるモンスターとの戦闘は、プレイの中心的な位置をしめる。プレイヤーのキャラクターが弱いうちは、恐るべき存在として、そして、キャラクターのレベルが上がるにつれ、新しいモンスターとの遭遇は、ちょっと楽しい出会いになってくる。

弱いモンスターをなぎ倒したり、新たなモンスターを見たくて、ついダンジョンに深入りしたりと、プレイヤーによってかかわり方や思い入れなど、いろいろとあるだろう。大切なキャラクターをいつもひどい目に会わせてくれるヤツとか、急いでいる時に限って出会ってしまうジャマなヤツ、弱いくせに決して逃げない無鉄砲なヤツなど、プレイを通じて、それぞれのモンスターのイメージができ上がっているのかもしれない。

実は、このあたりもＲＰＧの本質的におもしろい部分。自分のキャラクターばかりでなく、モンスターを含めて冒険中に出会う他のキャラクターの性格や姿形を想像することも、プレイのリアリティを広げる大切なことなのだ。そこで、今回から、いつもヤラレキャラに徹してくれているＲＰＧの縁の下の力持ち、モンスター達の生態を追究してみようというわけなのだ。ゲームのプレイには直接関係はないけれども、こんなふうにゲームを離れたところで、細かな部分にこだわってみるのもＲＰＧの楽しみ方のひとつだ。

そもそもモンスターって何だ!?

ＲＰＧの多くが舞台にするファンタジー世界には、確かにモンスター達があふれている。プレイヤーのキャラクターを含めて人間族の住んでいる村や町は、これらの世界のごく一部分でしかない。町の門を出れば、そこから先はモンスターの支配する領域だ。

地上に住んでいるモンスター達は、現実世界での野性の動物達に近い存在と考えるのがわかりやすい。人間族の手のとどかないファンタジー世界での自然の中で生まれ、進化してきたれっきとした生物である。しかし、よりきびしい環境の中で生きのびなければならなかった彼らは、現実の動物とは比べものにならないくらい強力で賢い、危険な存在だ。

加えて、魔法により生み出された、邪悪な生き物がダンジョン内に住みついている。彼らは、ひっきりなしに訪れる冒険者達を主食にしているという点で、地上のモンスターより、さらに危険だ。いずれにせよ、彼らはそこに住み、生活している。プレイヤーのキャラクターと出会っていない時も、そこにいて、独特な形態で生きているし、個々に人格（？）も持っていると考えていいはずだ。

視点をモンスターの側へ移して、彼らの普段の生活とはいったいどんなものなのか。何を食べ、どんな事を考えながら、彼らを襲う冒険者達のパーティーを待っているのか。そういったことまで含めて、モンスターに迫ってみたいと思う。

ウッドエルフ　Wood Elf

《ウッドエルフ》

エルフ族の中でも、最も**排他的**で他の生物、特に人間との接触を嫌う。いかなる種類のエルフとも交易はせず、**森林**の奥深くに**部落**をつくり、外界とは完全に隔絶された生活を送っている。

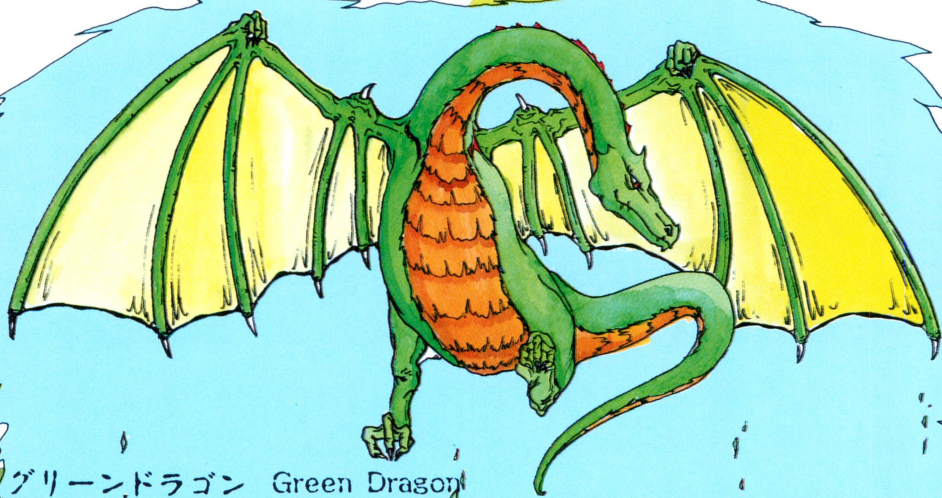
彼らの**住居**は、主に枝の密生した**大木**の上に作られている。下から見上げただけでは、たとえそこにあるとわかっていてさえ、見分けることは困難である。しかも、住居間の**移動**は枝から枝へつたって行なわれ、地面へ降りて来ることはまずない。

何も知らぬ旅人が、彼らの部落の真ん中で野宿し、翌朝には一切に気づかずに出発していくといったこともめずらしくないといわれる。彼ら自身が望み、彼らのひとりに案内されるのでなければ、その住処をおとずれることはおろか、**見い出すことさえ不可能**である。

彼らは基本的には**狩猟民族**であり、大半は**弓**を持つ。その腕前はエルフ族の中でさえ格段に高い部類に入る。加えて、**植物に関する知識**も豊富で、食用に適するものや各種の**薬草**などの知識に広く通じている。反面、一般的な魔法とは縁遠く、種族に伝わる**個有の魔法**以外はまったく使わず、興味も示さない。

人間の言語や他のモンスター達の言葉はまったく解さないが、森に住む大半の動物とは**意思の伝達**を行なえる。彼らが**ふくろう**や**山猫**などを狩りに使うのもめずらしくないらしい。

普段は、**緑色系**の動きやすい**衣類**を着ている。やはり緑色系の**マント**を上に重ねていることが多い。

過去に、彼らを巻き込む大きな戦いがあった時、**鎖かたびら**に身をつつみ、剣をたずさえて、**壮絶な戦闘**を繰り広げたという記録も残っている。

グリーンドラゴン　Green Dragon

《グリーンドラゴン》

他の**ドラゴン**の例にもれず、彼らも**洞窟**の中に、その住処を見い出すことができる。木々のまばらな、荒地近くの**雑木林**などの近くというのが、彼らの好む環境らしい。ゆえに、彼らは**草木**や**木の実**を**主食**にしているものと思われている。

体格はドラゴンにしては、特に大きい方ではなく、皮もさほど厚くはない。しかし、その**動作**は**敏捷**であり、近づこうという者はそれなりの注意を要するだろう。

彼らは、必要とあらば木に登ることもできる。足の**ツメ**は鋭く、また**尾**は細長くしなやかで、いずれも木に登るのに役立つほか、強力な**武器**ともなる。もっとも、その**巨体**のため、彼らが登れるほどの巨木の方がめずらしいのだろうが。

体内に**毒**を持ち、**ガス状**になった**毒液**を相手に吐きかけるのも特徴のひとつ。これらの毒は、体内で生成されるのか、あるいは毒性の植物を食べて集められるのかは、良くわかっていない。

魔法に関しては、ある程度使えるようだが、ドラゴン族の中でも比較的若く、またそれほど賢くもないので、強力な呪文を使う様は目撃されていない。

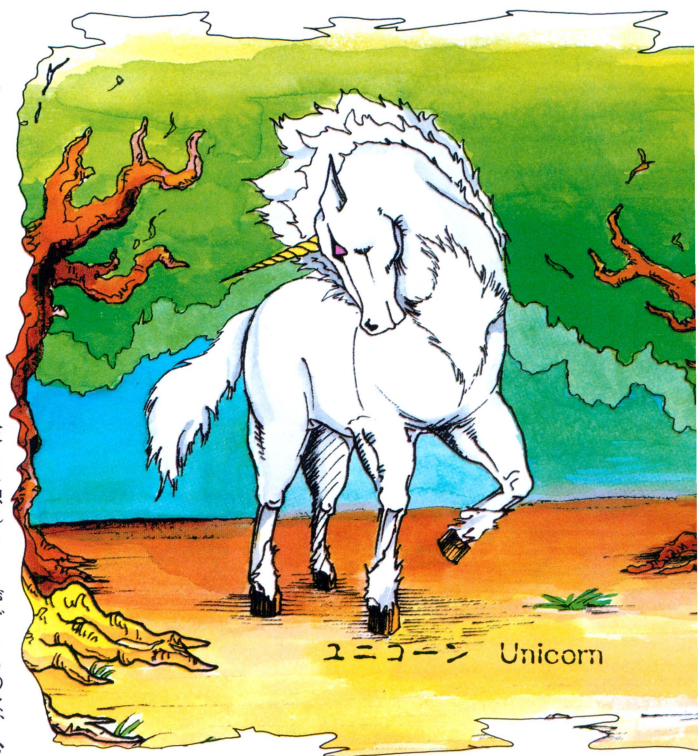
性格は概して荒い方だが、むやみな破壊を行なうことはなく、生活の**大半を寝て過ごしている。**冒険者達のパーティーを見かけても、特に興味を示さず、襲われたという話もあまり聞かないが、会話を交えるのは困難である。

《ユニコーン》

ドラゴン族と同じくらい**起源の古い生き物**とされる。**数**はかなり少なく、また群れをなすこともないので、彼らに出会うのは文字通り**好運**であると言っていいだろう。

草原をかけめぐっているより、**森**に身を隠している方が多い。人里離れた森林、特に樹木におおわれた**廃墟**や**遺跡**の近くで見かけられることが多い。

森の中、草原にかかわらず、**音**をまったくたてずに動くことができる。また、生き物の気配に**敏感**で、彼らをとらえるのはエルフでさえ不可能だろうと言われている。毒をいっさい受け付けないことも特徴。

ユニコーン Unicorn

彼らに触れることができるのは、**心の清純なエルフ**あるいは**人間の乙女**だけとされている。しかしながら、**性格**は決しておだやかなものではなく、**独立心**の強い、**気位の高い**生き物である。従って、彼らは戦うことを恐れず、また必要な場合には**積極的**に戦う。ひたいの**角**は、ひづめとは比べものにならないほど**強力**で、しばしば戦士の**鎧をつらぬく**。

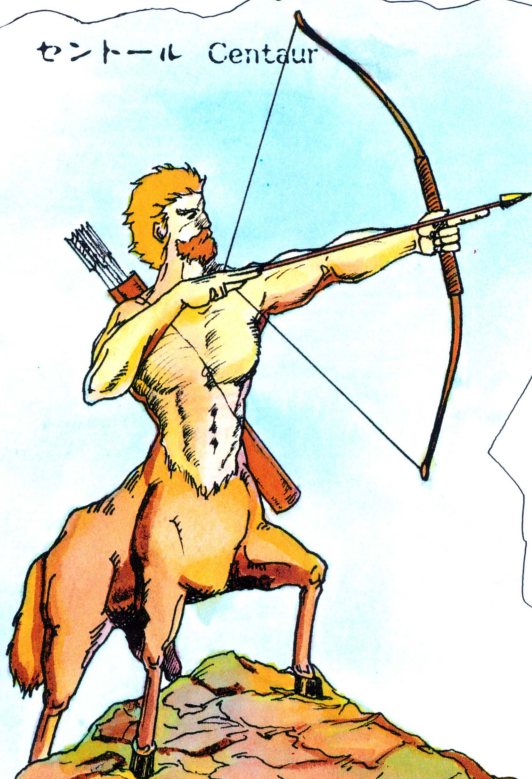
ごくたまに、**人語**あるいは**エルフ語**をしゃべるユニコーンに出会うこともあるらしいが、彼らは**独自の言葉**を持っているらしい。しかし、未だかつて彼らの言葉を解読した者はいない。彼ら同士あるいは他の生物との意思伝達に、テレパシーを使うらしいということだけが知られている。

セントール Centaur

《セントール》

部族ごとに**集団**をなして、**草原**を放浪する。もっとも、彼らの好む良質の**牧草**や**小川**といった環境はそうやたらとあるわけではなく、個々の部族がそう遠い距離を移動することはまずない。**強靭な体格**を有する割には、外界の影響を受けやすい**体質**らしい。季節のきびしい時期には、温暖な**峡谷**を選び隠れ住む。

人間族の使う武器はほとんど使えるが、**大型の弓**を好んで使う。エルフ族ほど精密な射撃は得意としないが、**強力な筋肉**でいかなる種族よりも**遠く**へ矢をとばすことができる。

防具の類は、ほとんど身に着けない。衣類を着ていることすら、まれである。その体形ゆえに、全身をおおうような鎧を作ることは、不可能だろうが、**皮膚**が強く**体力**もずばぬけているので、かなりの傷にも耐えて、闘い続けることができる。

もともと**自然を愛する**種族であり、好戦的ではないのだが、気難しく、他の種族をその住処へまねき入れることは少ない。**エルフ族**が彼らと行動を共にしているのは、しばしば見かけられる。

魔法は彼らの好みとは合わないらしく、彼ら自身が使うことはない。しかし、**傷の治療**については、**広範な知識**を持っていて、彼らに治せない怪我はないと言われている。

人間族や**ドワーフ族**は自然を荒らす輩として嫌われているので、彼らと接触するには十分な注意とそれなりの**覚悟**が必要だろう。

《ウィル・オ・ウィスプ》

森の中にある**沼**の近くや、木々に入り口を隠された**洞窟**の中などで見かけられることが多い。基本的に**夜行性**なのだが、日光がまったくさえぎられてしまうような深い森の奥の方では、昼間でも活動しているのを見ることができる。

薄暗いところでボーと光るので、ひとだまとよく間違えられるが、**霊的な存在とは異なる**。他の生物の**生命エネルギーを主食**とする、れっきとした生物である。各個体は、それほど大きくはなく、せいぜい人間の握りこぶし程度。物理的な力はほとんどなく、皮膚も弱いので、元気で強力な人間やモンスター達を襲うことはまずない。

彼らが好んで襲うのは、**傷を負って弱っている冒険者やモンスター**など、抵抗を受けにくい者たちであり、その場合でも、**10～50**といった集団が普通だ。単体のウィル・オ・ウィスプから一度に吸い出される生命エネルギーは、たいした量ではないが、集団全体にしたら**致命的な**量となる。不幸にも彼らに襲われたなら、喰いつかれる前に、少しでも数を減らしておくのが助かるための最善の道と言える。**最後の手段**として、もうひとつ、彼らの注意を他の生物へ向けるという手が残っている。装備の運搬のために同行させているラバとか、猟って間もない小動物の死体などを、彼らの集団の中心へ向けて放つのである。運が良ければ、集団の半分は新たな対象を追いかけて、戻ってはこない。

彼らの**発光のシステム**は、体内で消化しきれずに余ったエネルギーが、全身からわずかずつ放出されているらしいことまで突き止められている。満腹の状態では、かなりの光量を発するので、とらえられれば**カンテラの代用**ともなる。

ウィル・オ・ウィスプ　Will O' Wisp

《ジャイアントビートル》

魔法の満ち満ちた森林では、しばしば**巨大化した昆虫**と出会うことになる。良からぬ目的のために意図的に作り出されたものや、自然界のバランスを崩すような**魔法の副作用**などにより偶然発生したものなど、起源は様々に考えられる。

それらの中で、一番やっかいな存在がこの**巨大かぶと虫**というわけだ。**毒針**を持つ**蜂**や、巨大な**トラップ**を仕掛ける**蜘蛛**なども非常に危険な部類に入るが、松明や魔法の炎で、比較的簡単に撃退できる。しかし、天然の装甲に身を固めた**ジャイアントビートル**は、炎に強いものも多く、特に大型のものの中には、**短剣**や**矢**をまったく受け付けないものもいる。

夜行性であるから、日のあるうちはそれほど気を使う必要はないが、夜間にはたき火や松明の明かりに集まってくるだけに、やっかいな存在といえる。もし大型のものにキャンプを襲われたならば、かなりの被害を覚悟しなければならないだろう。

通常、群れをなしていることはないので、集団で襲われることはない。しかし、**巨木**や**小川**、**沼**などの水辺にはかなりの個体数が生息していると考えられるので、危険な地帯と覚えていた方がいいだろう。

肉食ではないので、他のモンスターや動物を突然襲うことはないとされているので、危害を加えない限り危険はないはずだが、特別な種類の中には、**生物の体液**や**血液**を**主食**にしているものがいるらしいので、不用意に近づくのは賢明とは言えないようだ。

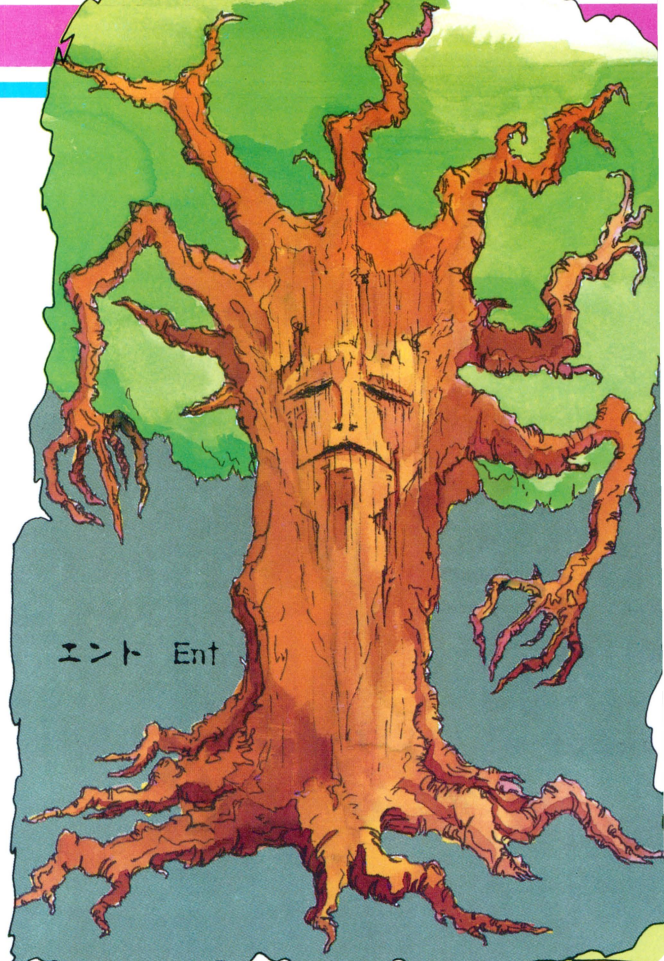
戦闘になった場合、剣や槍で動かなくなるまで切りきざむ以外、有効な戦闘法は見つかっていない。

ジャイアントビートル　Giant Beetle

モンスター

《エント》

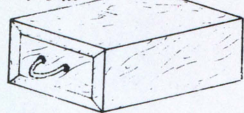
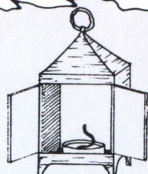
森の番人である。外見は、巨大な木とほとんど変わらず、動いていない時の彼らを、森の木々と区別するのは不可能である。彼らは、大地が形づくられ、世界に最初の森林が現われた頃に生まれ、そのまま現在に至るまで生き続けている。従って、彼らの**寿命は不明**である。この世界から最後の木が姿を消すときに、彼らもいなくなるのだと言われている。

普段の彼らは、**森の奥深く**でじっと動かず（実際のところ、百年とか二百年の間、同じ所に立っていることが当たり前とされるらしい）、彼らの住む森に**災害**がおよぶと、**活動**を始める。彼らの**力**の源は、**自然**そのものであり、岩を動かしたり、川の流れを変えたりといった、**土木工事**を、ひとりの力でいとも簡単にやってのける。

彼らは、ひとつの森にひとりずつ住んでいるとされるが、**山火事**などで森林が重大な**危険**にさらされると、どこからともなく集まり、**複数**で活動することもあるらしい。その光景は、まるで森が動くような**荘大**なものであるらしい。

森に住む動物には、いっさい**無関心**で、彼らが生物に危害を加えたという話はないが、森を荒らしてまわる**オーク達**は、彼らのことをひどく恐れている。**エルフ族**の中でも、特に年をとっている者の中には、**エント**と話のできる者が残っていると伝えられるが、定かではない。

森林を探険するのに必要な装備

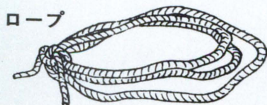
モンスターとの戦闘には直接関係がないので、パソコン版のRPGでは省かれているけれども、旅がその大半をしめる探索行ではこういった日用品の類は欠かすことのできない重要な装備である。剣や鎧といった武具に加え、モンスターを求めて野山を探索する場合に、無事に生きて帰って来るために最低必要なものを集めてみた。いずれも町の雑貨屋や冒険者向けの装備を扱う店で簡単に手に入るものばかりである。

それぞれの品物が、どんな状況で必要となるのか、想像してみるのもいいだろうし、ゲームをプレイしている最中に、いったいどんな装備を必要としているか、あるいは、使用しているかを考えてみるのもいい。冒険者になりきるためには、剣やモンスターの知識だけでは、とうてい足りない。モンスターと同様、きびしい自然条件の中で生きのびて、冒険を続けていることを実感することが大切だ。

ほくち箱
▲火打ち石と金属片、乾燥したわらくずなどを入れておく。ランタンを燈したり、たき火をおこすのに不可欠

ランタン
▲昼なお暗い森の中では必需品。ほら穴や木のうろなどをのぞく時にも役立つ

ナイフ
▲色々なことに使うが、一番多いのは料理と食事の時だろう

テント
▲特に雨天の野営では欠かせない

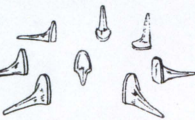
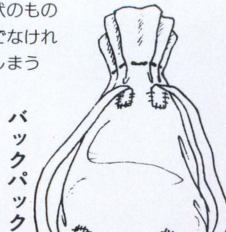
ロープ
▼がけを降りたり木に登ったり、あるいはモンスターをとらえるトラップを作ったりと、冒険中なにかと役に立つ

つり針
▼携帯食料だけでは冒険中とてももたないので、食料の調達は重要な課題だ

スパイク
▲岩や木を登る足がかりとしたり、木を組んで仮小屋を作ったりする

金貨
▲どの村や町でも区別なく通用するのは金貨だけ。食料や装備の買い足しや宿賃など、資金は多いにこしたことはない。銀貨だと同じ金額でも重くなるのでダメ

水袋
▼いわゆる水筒の類。動物の内臓などがよく使われている。

松明
◀歩行中の照明のほか、モンスターを威嚇するのにも役立つ

ハンマー
▲スパイクを打ったり、物を壊したりする

ワレット
◀皮でできた、きんちゃく状のものが多い。かなり丈夫なものでなければ、金貨の重みでやぶれてしまう

バックパック
▲徒歩での旅の場合、すべての装備を背負って運ばねばならない。両手の自由のきくものの方が、襲われた時に有利

毛布
▼寝具の他、防寒着や天幕としても使う

巨大ドラゴンを倒す力を得るための長い旅が始まった

XANADU ザナドゥ

●PC-98シリーズ
PC-88シリーズ
FM-7/77/AV
X1/C/F/t/tⅡ
●7,800円(D)
6,800円(T)
●日本ファルコム

興奮度	★★★★
中毒度	★★★★★
ストーリー	★★★★
グラフィック	★★★★★
ユニーク度	★★★★
お買得度	★★★★★
総合評価	★★★★★

今年最高の人気ゲーム。知らない人はもういないんじゃないかな。「ドラゴンスレイヤー」の第2弾だ。とにかく、何もかもが、めいっぱい充実している。グラフィックはきれいだし、なんといっても、キャラクターの多さには、もううなってしまう。さらに、アイテム、魔法などのデータは、リアルタイムRPGでは考えられないほどの量だ。全10レベルが仕掛けいっぱいの迷路で成り立っていて、ほんとうにあきさせないゲームだ。

★このゲームのパッケージ&画面写真は、PC-88用ディスクのものです

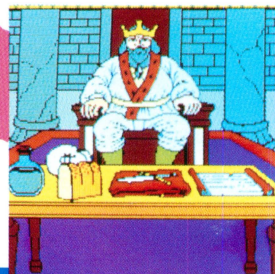
▲地上で修業を…といってもお金を払うだけ

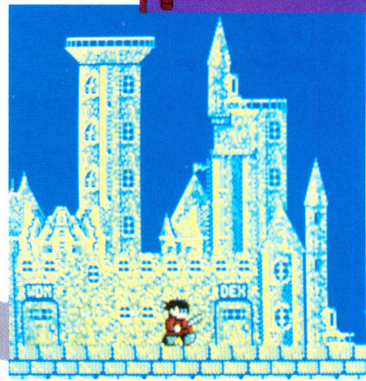
▼修業に行く前に、王様からお金をもらいましょう

▲STRを上げる道場

▲カリスマを上げる

STORY ドラゴンスレイヤーを探し出せ

地下深くに拡がる闇の世界。そこは、巨大なドラゴンが支配する広大な帝国となっているのだ。

邪悪な闇の世界には、無数のモンスターが生息し、数々の迷宮に隠されている秘宝を守っている。巨大なドラゴンを倒すことが最終的な使命だ。ドラゴンは、遠い昔、神々からもたらされた幻の剣「ドラゴンスレイヤー」を使わなければ倒すことができない。その剣は、王冠を手にすることで見つかる。

地上で、数々の修業を積み、力をたくわえた戦士は、王の命により、地下深く未知の冒険に旅立つことになるのだ。幻の剣を探し、ドラゴンを倒すまでの困難な冒険は、おそらくキミ自身との闘いに通じることになるだろう。

★掲載ゲームの各機種の略号は、次のとおりです。●PC-6001/mkⅡ/SR(PC-60/mkⅡ/SR)●PC-8001/mkⅡ/SR(PC-80/mkⅡ/SR)●PC-8801/mkⅡ/SR/FR/MR/TR(PC-88/mkⅡ/SR/FR/MR/TR)●PC-9801/F/VF/M/VM/E/U(PC-98/F/VF/M/VM/E/U)●FM-7/NEW7/77/77AV(FM-7/NEW/77/AV)●X1/D/C/F/turbo/turboⅡ(X1/D/C/F/t/tⅡ)●MSX/MSX2(MSX/2)

Roleplaying

上級

PLAYING レベル1を攻略しよう

ゲームは、地上での修業から始まるが、ここでの各データの設定は進行上とても大切だ。**ストレングス**、**インテリジェンス**、**ウィズダム**、**デクスタリティー**、**アジリティー**、**カリスマ**、**マジックレジスタンス**の各要素に数値を割り振って、キャラクターの**性質**、**能力**を決定するわけだ。もちろん強い戦士にしておくために**ストレングス**を上げておくのはいいけど、他の**能力**が低レベルになりすぎては困るゾ。ことに、**デクスタリティー**は手先の器用さに通じる。**宝箱**を開ける時に、手まどっているようでは困るし、**カリスマ**が低いと、**商店**でモノを買う時に、高い**値段**をふっかけられるなんてことになってしまう。どのように設定するかは、キミ自身の考え方によるから、特に限定はできないナ。

キャラクター設定が終わったら、さっそく地下へ突入だ。まず**レベル1**の世界に入り込む。とたんに迷路が**拡**がっている。そして、**モンスター**がうようよと寄ってくる。それでも、恐れず闘っていけば、**敵の強さ**がわかるし、まわりの状況も判断できるようになる。でも、むやみに挑んでいくのは危険だ。相手の**ヒットポイント**などをよく見て、かなわないと判断したら、すぐ離れよう。

各面には、いくつもの**塔**があるけど、ここには、モンスターとともに、重要な**アイテム**が隠されている。ひとつひとつ入手していくことで、キミの力は、どんどん拡大されていくのだ。

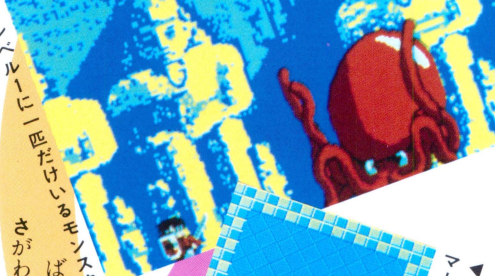
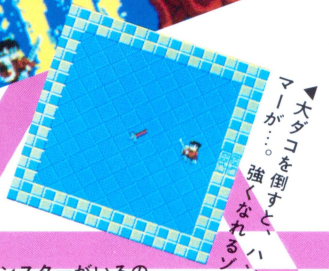
▼レベル1の下のほうに商店がある。カギがあるうちに、通り道の扉を開けておいたほうがいいと思うよ

▲レベル1の塔は、全部で4つあるよ

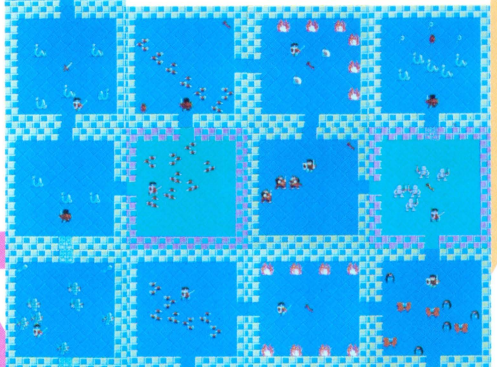
▶塔の中にはアイテムがあるゾ！

▲塔に入る前にランプをつけておかないと中はまっ暗

▶モンスターを倒せば宝箱。どんどん開けて、ゴールドをガッポリかせごうぜ！

▼レベル1に一匹だけいるモンスターだ！

▼大ダコを倒すと、ハンマーが…。強くなれるゾ

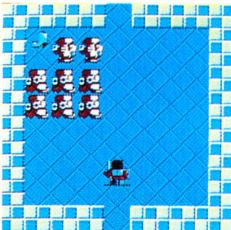
▼この塔に巨大モンスターがいるのだ。何度も出入りすると火が危険だ

▶レベル1の中で最も複雑で広い迷路。いちばん奥に巨大モンスターが潜んでいるのだ！カギをためてから入ろう

この迷宮はここでワープするので注意して▲

▲レベル1では、このGoblinが強いゾ

★掲載ゲームの評価は★印が多いほどお勧め♡で、●**興奮度**…どれくらい熱中できるか●**中毒度**…何回でも夢中になって遊べるか●**ストーリー**…設定や物語がオモシロイか●**グラフィック**…絵や画面デザインが♡か●**ユニーク度**…工夫やアイデアが盛りこまれているか●**お買得度**…モトがとれるかどうか●**総合評価**…よーするにオモシロイゲームかどうか、を表わしています。

レベルを上げると物の値段も高くなるゾ

経験値が上がれば、レベルを上げることができる。TEMPLEに入ると、その経験に見合ったレベルの**称号**がもらえるのだ。**戦士**ならば、まず最初にNovice FighterからAspirantへ、そして、Battler、Fighterといった具合だ。**戦士**としてレベルを上げたいなら、モンスターと闘って、その経験値を上げればいいし、**魔法使い**としてレベルを上げるなら、**魔法**をどんどん使い込んで経験値を上げていけばいいわけだ。

レベル1をクリアーすれば、もうキミはノウハウを得て、次々と進んで行くだろう。でもちょっと待った。**次の面から**は、いろいろなところにまた違った仕掛けが待っているんだ。そして、キャラクターのレベルが上がり、強くなった分、

メシを食うようになることを忘れずに！動きまわって、気がついてみたら、食料がなくなっている。あわてて商店に行って食べ物を買おうとしたけど金がない!! おまけに**値段も高くなっている**じゃないか。これじゃいくら金をかせいでも出ていくばっかりだ…と泣かないように。

そこで、キャラクターのレベルを上げないで次の面へ進む。モノの値段は変わらないのはもちろんだけど、モンスターの持っている**ゴールド**は高くなっている→のだ。これでもうかること間違いなしだネ！でも限界はあるから慎重に！次のページでは、**レベル5**からの後半のシーンを集中チェックしてみよう。

▼レベル5の巨大な塔だ。中はやたら広い

▲オオ！Hourglassがこんな所にあった！

塔の中にはアイテムがたくさんある

◀魔法をどんどん使え！

◀Mihstu。これはFOODを持ってる

▼Mud Man こいつは金持ちだ！

▲Snow Manだゾ

▲これはキノコ人間なんだゾ！

▼レベル6。この塔の中に巨大モンスターがいるんだけど、ここにたどりつくまでがちょっと大変

◀こいつは動かないけど、喰いつく

◀すもうとりがなんで…これの武器はツッパリだけだ

◀火に弱いモンスターだ

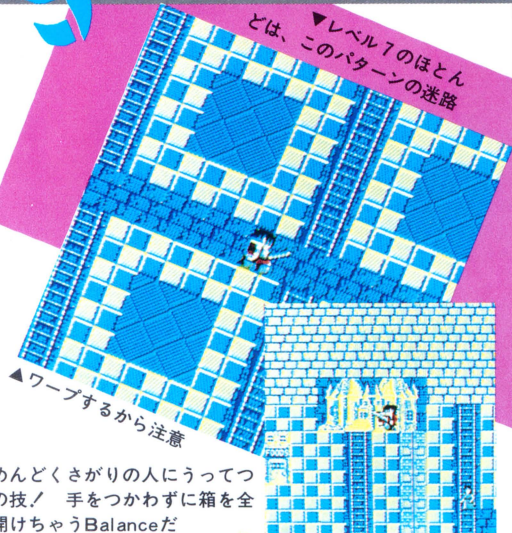
▼出たー！触手のモンスターだ。魔法でやっつけてやれ。どうだ

▶倒した後に… ホラいいものがあったぜ！

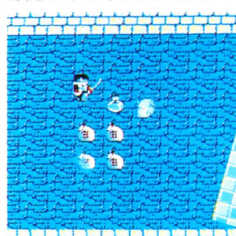
Roleplaying

▶レベル8は上へ行くのが大変なんだゾ

▼しまった。つまった

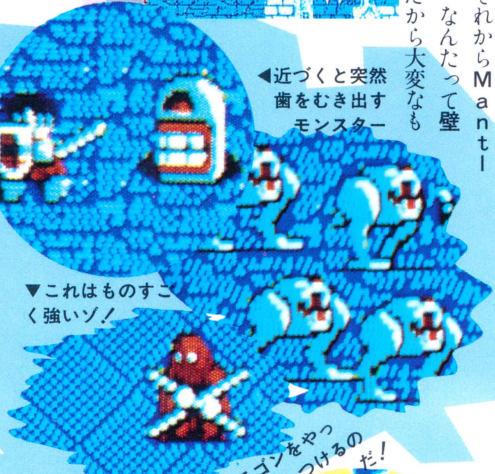
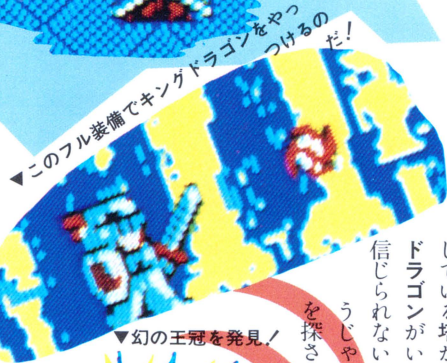
▲やっかいなレベル8 まるで、ロードランナーのハシゴ渡りみたい

▼レベル7のほとんどは、このパターンの迷路

▲ワープするから注意

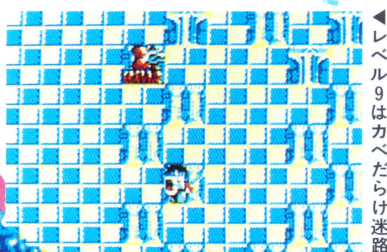
▼めんどくさがりの人にうってつけの技！ 手をつかわずに箱を全部開けちゃうBalanceだ

Pendantがあればカギはいらない▲

さて、**最終レベル**に近づくと、各面は**複雑怪奇**。あっちこっちに**ワープ**したりして、もうマッピングなんかしてられないよね。でも、魔法もアイテムも、十分揃っていれば、相当に楽になれるはずだ。たとえば、Winged-bootsで**空を飛べる**。どうしても上に行けない時はこいつで一発だ。それからMantleも非常に役に立つ。なんたって**壁を通り抜けられる**んだから大変なもんだ。これは、城の迷路でも使えるから、もう自由自在にやれちゃうゾ。その他、**姿を消す**Demons Ring、**時間を止めちゃう**Hourglass、**ワープする**なら、Black Onyx、Fire Crystalだ。

◀近づくと突然歯をむき出すモンスター

▼これはものすごく強いゾ！

▼このフル装備でキングドラゴンをやっつけるのだ！

▼幻の王冠を発見！

レベル9には、**巨大モンスター**が集中している塔がある。そこに、あの**キングドラゴン**がいるのだ。ここまでくると、信じられない強さのモンスターもうじゃうじゃいる。とにかく、**クラウン**を探さなければ……！

◀レベル9はカベだらけ迷路

▼巨大モンスター大集合の塔がある

▲巨大ドラゴンは2種類。シルバードラゴンとキングドラゴン。他にでっかいやつが…

◀ワッハッハ…やったバッタリ倒れたぜ！

謎に満ちた地下帝国を冒険するリアルタイムRPGの第2弾だ

ハイドライドII

SHINE OF DARKNESS

●PC-88シリーズ
FM-7/NEW/77/AV
X1/C/F/t/tII
●6,800円(D)
4,800円(T)
●T&Eソフト

興奮度	★★★★
中毒度	★★★★★
ストーリー	★★★★
グラフィック	★★★★★
ユニーク度	★★★★
お買得度	★★★★★
総合評価	★★★★★

ハイドライドの第2弾の充実度は恐ろしいほどのものだ。徹底したゲームのシナリオが、はっきりと感じとれる、完成されたゲームと言っていいだろう。何ひとつ無駄のないシステムで、プレイヤーが、ひたすら、ゲームそのものにのめり込める良さがある。でも、ゲームを解くまでの努力は並のものではないゾ！　そう、これはもう、日常の生活そのものの苦労なのだ。

★このゲームのパッケージ＆画面写真は、ＰＣ-88用ディスクのものです

STORY
再び邪悪な危機がせまる！

怪物たちの支配から開放され、平和な日々が戻ってきたかに思われたフェアリーランドだった。人々は、地下深くで起こりつつある異変に気づかず、平和な日々を満喫していた。異変に気づいたのはその地の修道僧たち。**邪悪に満ちた「意識」**が、新たな怪物を創造し、地の底から地上へ力を広げようとしている、と…。
修道僧たちは、フェアリーランドを救うために人々に訴えかけるが、一人も耳を貸す者はいなかった。修道僧たちの願いに心を打たれた神は、**救世主となるべき一人の男の子**を選び、力を与えたのだ。

PLAYING
まずは地上でお金をかせいで修業に行こう！

主人公は、キミの分身だ。まずは、彼に名前をつけて**ゲームスタート**。**マルチウインドウ**の操作は、**リターンキーとスペースキー**で、繰り返し、いつでも行なえる。前作「**ハイドライド**」の続編だけに、雰囲気は似ているけど、ゲームをプレイするシステムは大きく違うゾ。
キャラクター自身の能力は、LIFE(生命力)、STR(腕力)、MAGIC(魔

「WEAPON'S SHOP "BOMBER"へようこそ！」
:EXIT
:SHORTSWORD $800
:HOLYSWORD $7250
:CHAINARMOR $9500
:PLATEARMOR $30000
:MINDSHIELD $950
:LIFESHIELD $10000

▲武具を売ってる

「どれにいたしましょうか？」
:HELMET $6950
:SKULLROD $500
:GEMROD $2250
:LAMP $1950

▲商店ではいろいろなアイテムを売っているけど、まず、ランプと剣と盾は買っておこう

LIFE STR MAGIC FORTH EXP STATUS PAUSE

◀冒険の本拠地。商店と寺院がある

-ASCETIC EXERCISES-
DAMAGE METER

▲寺院での修業は力をつけるために不可欠だ

★『ハイドライドII』の**クリスタル**のひとつは、触れるとフォースの減るもの(Ｂ４Ｆに有)のどれかにＦＩＲＥを当てると、その場に宝箱があらわれる。●童夢クン、**ドウモアリガトウ**。(住所が書いてなかったゼ〜！)

◀砂漠の中から突然現われるWORM

▼オーイ! 岩が割れちゃったよー。入ろうか

▼川の中にも入れるぞ! きっと何か秘密が!?

▲歩きながら"TALK"しよう

◀金を作るにはGHOULを倒せ!

▶地面から出てきた所を…

力)、EXPER(経験値)の4つが基本となって、それに加えて、A・P(攻撃値)、A・C(防御力)、M・P(魔法での攻撃力)などの細かい能力が設定されているのだ。もう一つ重要なものとして、FORTH(心の状態)というのがある。これも、基本能力と同じように、画面にバーメーターで表示されるけど、心が善の状態の時は緑色、普通の時は黄色、悪の状態では赤色になる。これがゲームの進行に大きな影響を与えるのだ。こんなふうに、キャラクターの設定ひとつとっても、実に本格的なもんだ!

冒険のスタート地点は、森の中にある街からだ。武器もなければ、力も経験もない。わずかのお金を使って、せめて安い剣と盾を買っておこう。

この街には、商店があるから、そこに入って買う。寺院で修業をすることで腕力を上げることができるけど、$3000払わないと、修業させてくれないのだ。そう、まずはお金をどこかで作らないといけないね。

外に出よう。いろんなキャラクターがなぜか忙しそうに歩きまわっているゾ。時々TALKモードで話しかけると、何かを教えてくれたりする。さて、お金をかせぐには、墓場だ。GHOULが地面からはい出してきた所をやっつける。これを何度もやっているうちに、お金が貯まるゾ。

お金が貯まったら、さっそく修業に行って、力をつけて次なる冒険に出発だ!

地上には、地下へ入るための秘密がたくさん隠されている。とにかく歩きまわって、情報入手。地下帝国の入口は砂漠にあるらしいゾ。

▲塔の中に入るには鍵が必要だ

▶ここで待ち伏せ攻撃だ

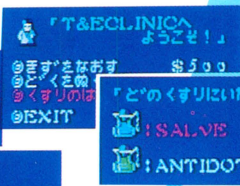
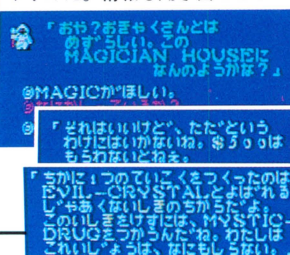
▲塔の中の迷路最上階だ"LASER SWORD"が手に入るゾ!

▼ここは川をたどって行くと入口がある地下

▲ここに重要な秘密がある

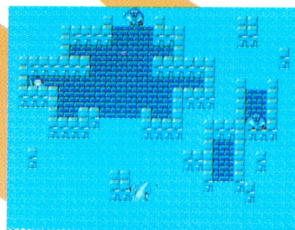
▼突如出現した砂漠の街。地下帝国の入口だ!

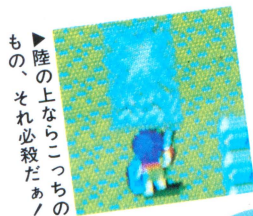
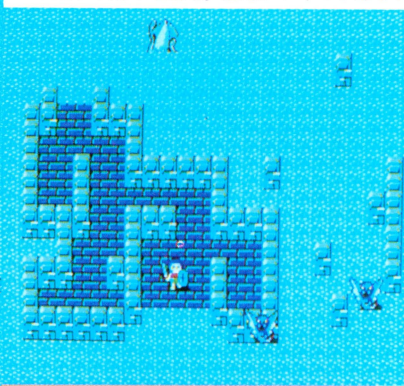
▼魔法もお金があれば、買えちゃうのだ。情報も聞き出せるゾ

▲この水の中に入るとMAGICが回復。キモチイ〜

▲砂漠の街では、便利な薬が手に入る。これさえあれば安心(?)

▶ここは毒の水だけど、地下帝国に行く入口なのだ！

「うわぁー！」すいこまれていきました。

▼地下1階の地底湖。陸地がいくつかあるゾ

▲この陸地には大切な資源があるのだ。くまなく探せ

▲KRAKENをやっつけるポイント。陸地に誘い込め！

▶陸の上ならこっちのもの、それ必殺だぁ！

▲ムフフ… KRAKENがきた、きた。イカ3匹イカガ？

突如出現した砂漠の街には、傷を治してくれる「**T&Eクリニック**」があって、ここで**薬を買う**こともできる。それから「**魔導師の館**」。ここで**魔力を上げる**ことができるのだ。もちろんタダではだめ！ ここも完璧な資本主義社会なのだよ。あー、またお金をかせがなくちゃなあー。冒険だけしてりゃいいと思ってた人、甘い甘い。世の中きびしいのだ。そこで効率のいいお金の貯め方を教えましょう。地上では、とにかく**GHOUL倒し**のみ！ 少し力がついたら、今度は、**塔の中**に入って、**ORC**をやっつけよう。こいつがなかなか金持ちなんだ。

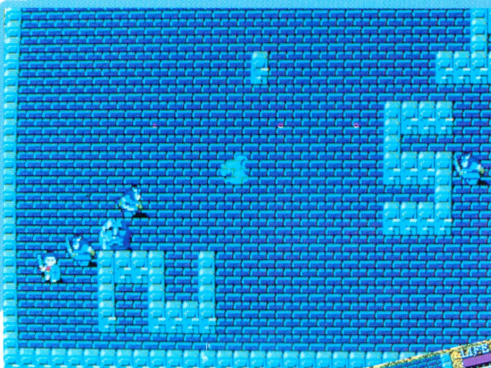
シンドい戦いを続けるうちに、だんだんレベルも上がってくるのだ。次はいよいよ**地下帝国**だ。**砂漠の街の水路の中**から入れるんだけど、そのためには必要なものがいろいろあるから、途中で謎を解いて**アイテム**を手に入れておかなくてはならない。地下帝国の**地下1階**は、広大な**湖**になっている。ここが次のかせぎ場所だ。相手は、巨大なイカ、**KRAKEN**。実はものすごく強いんだ。そこで湖の中にある**陸地**に誘い込み、魔法を駆使して攻撃する。KRAKENは、陸に上がると、からっきしいくじがなくなる(？)。これでまたもうかっちゃうのだ！

地下帝国を探険しよう ワナとトリックがいっぱいの不思議な迷路だ

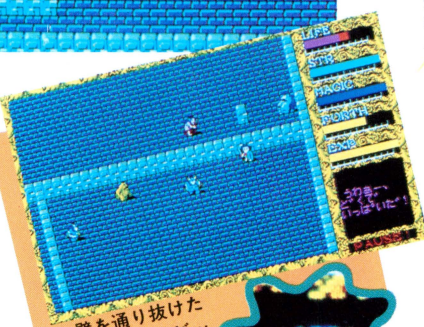
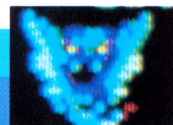
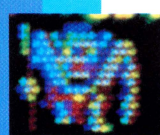
お金のことばっかり言ってきたけど、もちろん、力はそれだけじゃない。敵と闘い続けて、どんどん**レベル**を上げていくのも必要だし、秘密を解き明かして、**能力**を上げていくのも大切な仕事だ。お金があれば、**武器**も、**魔法**も買えるだけのこと。やっぱりお金がほしいなぁ。

というわけで、地下帝国に入って、さらに冒険を進めようじゃないか。さすがにここにいるモンスターは、やっかいなのが多い。**地下1階**では、飛行モンスターのBIGFLYがしつこいし、地下2階には、ORGEやHOBGOBなんていう強いヤツがいるし、幽霊まで出てくる。そして、**仕掛け**や**トリック**もあちこちに設定されているゾ。

突然**地下3階**へワープしたり、**毒**を浴びたりする。地下帝国を探険するには、まず、**装備**を十分に整えて、**魔法**も相当に使えるようにしておかないと、生き延びることはできないね。

地下帝国は、**地下5階**まである。テクニックを磨いて、力をつけて突入しよう。

▶地下帝国の地下2階からは、仕掛けがいっぱいだ。モンスターには注意！

▲壁を通り抜けたぞ！ でも毒が…

▼BIGFLY

▲MUDMAN

▲ORGE

▲HOBGOB

▲地下帝国では装備を十分に！

▲アイテムも増えてきた

Roleplaying

キミは、さまざまな**アイテム**を手に入れながら地下帝国に入るわけだけど、このアイテムがひとつでも欠けていると、謎を解くことができないゾ。そして、**クリスタル**。全部で**6個**の色の違うクリスタルが最後の謎を解くカギになるのだ。

地上でBLACK－CRYSTALを含め2個のクリスタルが手に入るはずだ。地下帝国に残りのクリスタルが隠されている。

もう一つ地下で重要なことは、**フェアリー**だ。地下帝国のどこかにとらわれているこの精霊も謎を解くカギとなる。ぜひ助け出してくれ。

十分に力をつけたら**地下3階**へ降りていこう。とにかく地下帝国では、壁がポイントになる。**スイッチ**で、壁が開いたり、通り抜けられる所があったりで、よく場所を覚えておかないと、わけがわからなくなってしまう。地下3階もこれまた複雑だ。ワープする所はもちろんあるし、気をつけなくてはいけないのが、"**くっつく壁**"だ。体がくっついたが最後、何をしても離れない。時間がたつと脱出できるけど、その間に敵の攻撃をくらって死んでしまうことになるだろう。

この辺まで来ると、魔法を使って攻撃してくるモンスターもたくさんいるゾ。こちらも、魔法をどんどん使って守らなければならない。おそらくは、体力を回復させることに必死になる。魔法は絶対にムダに使ってはいけない。必要な時に使えなくなってしまうからだ。気をつけよう。

地下4階にくると、これまた驚くべき迷路になっている。**デュアルダンジョン**と言われる意味が、ここへ来て初めてわかるのだ。

最後の秘密が待っている。あとはキミの勇気あるのみだ。

▼SLUG

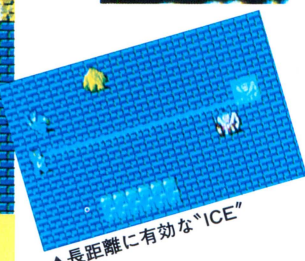
▼LIZARD

▲GHOST

▼MYCONID

▶地下3階。モンスターもだんだん過激になってくる

▶ここには、くっつく壁がある。注意しよう

▲魔法は相手にとどめをさすのに役立つ。"MAGMA"

▲長距離に有効な"ICE"

▼地下4階は、最も難解な迷路だゾ 出入りする場所によって変化する！

▲見えない壁があるのだ！

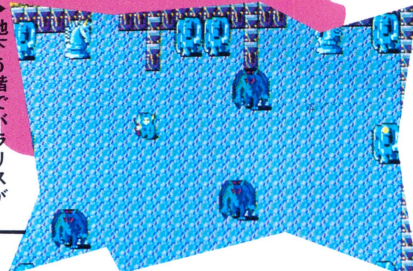
◀赤い川に入ると、LIFEが減る。でも行かなくっちゃ！

▶地下5階でパラリスが現われた。勝利は近い！

▲ドラゴンが並んで火を吹く。近づいたら焼かれるゾ

▼GOLEM

▼ASPIS

▲HARPY

ウィザードリィ

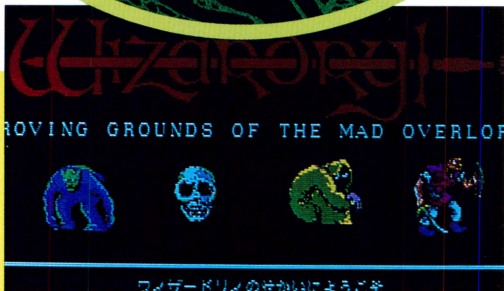
Wizardry

●PC-98シリーズ
PC-88シリーズ
FM-7/77
X1シリーズ
●9,800円(D)
●アスキー

興奮度	★★★★
中毒度	★★★★★
ストーリー	★★★★★
グラフィック	★★★★
ユニーク度	★★★★
お買得度	★★★★★
総合評価	★★★★★

元祖RPG！　地下迷宮が冒険のすべての舞台だ

ダンジョンロールプレイングの代表と言えば、だれもが、このウィザードリィを挙げるほど、マニアの間では名高いゲームだ。

アップルから生まれたこのゲームは、まさにパソコン版ロールプレイングゲームの元祖の風格がある。アップルから国産機種に移植され、だれでも、このゲームを楽しめるようになったのは、うれしい限り。キミもウィザードリィの世界でロールプレイングしてみよう。

★このページのパッケージ＆画面写真は、PC-88用ディスクのものです

STORY

悪の魔法使いワードナの隠れ住む迷宮に新たな冒険者たちが挑む

ロールプレイングゲームの教科書とも言えるボードゲーム、D&D（ダンジョンズ&ドラゴンズ）をパソコンゲームにしたのがこのウィザードリィだと言っていいだろう。冒険はすべて**地下迷宮**の中。キミの生活は、もはやその恐ろしい世界に移されてしまうことだろう。

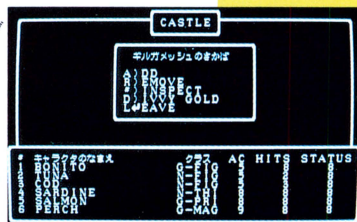
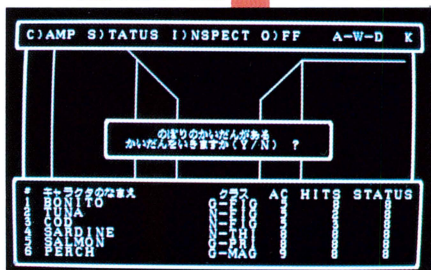
大君主トレボーから与えられた使命である"悪の魔法使い**ワードナ**に盗まれた**魔法の魔除け**を取り戻す"目的を持って、勇敢なパーティーは突き進んでいく。**モンスター、ワナ、謎**がいっぱいのこの世界をどう闘い抜いていけるのだろうか。

▶パーティーの作り方によってゲームは変わるゾ

▼迷宮への最初の入口だ。キャンプでパーティーの状態を整え、装備を身につけてから行こう

PLAYING

冒険者のパーティー作りは、ゲームのすべての進行を左右するもの

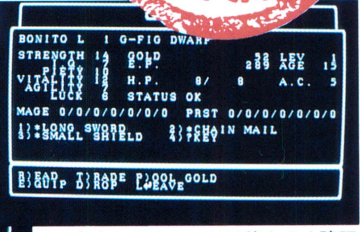
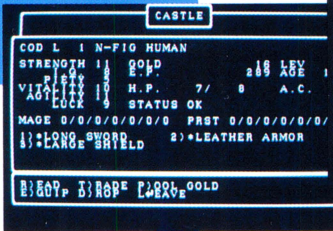
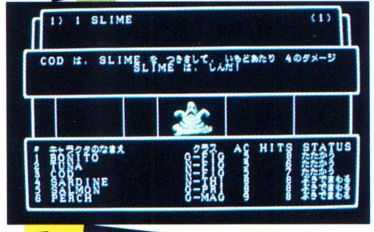
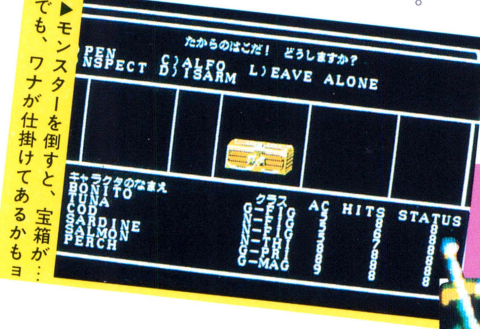
ウィザードリィの冒険のすべては、地下迷宮の中で展開する。ゲームは、CASTLE（城）から始まり、**キャラクター作成、パーティー作り**を経て地下の冒険に入っていく。後は、**モンスター**と戦いながら、**経験**を積み、**能力**を高め、**宝物**を得て、さらに奥深く進んでいくわけだ。

簡単に言ってしまえば、まさにそれだけなんだけど、この世界を知り、戦い抜いていくのは簡単ではない。

★『ウィザードリィ』でＥＶＩＬのパーティーを組んでいる人は、**友好的なモンスター**も倒さないと、キャラクターのひとりがＥＶＩＬからＧＯＯＤに変わってしまい、パーティーを組めなくなる。●東京都の春日秀人クンから。**アドバイスアリガトゥ！**

Roleplaying

上級

◀地下迷宮を進むと、さっそくモンスターに出会った

▼それぞれの所持金、能力を最大限生かすことが冒険する上では大切だ

▲各キャラクターの状態をよく確認して、パーティーの行動を決めよう

冒険するパーティーは6人1組だ。メンバーは、自由に構成できるけど、それなりに意味を持ったキャラクターでないと先行き思わぬ失敗をまねくことになる。

そこで、**パーティー作りの方法**だ。

このゲームには、**8つのクラス**があって、それぞれ**能力**が違ってくる。8つのクラスとは、**基本クラス**4つ、**上級クラス**4つということになる。そして、これらのクラスにつくために必要な**アビリティスコア**が決められているのだ。上級クラスになるには、普通、基本クラスのキャラクターを作って、そのキャラクターのアビリティスコアが上のクラスのレベルに達した時に**クラスチェンジ**（クラスを変える）するのが一般的なやり方だ。

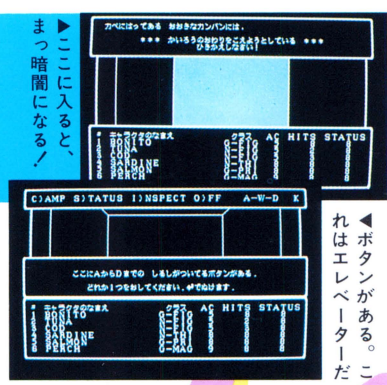
基本クラスのキャラクターとは、FIGHTER（戦士）、MAGE（魔術師）、PRIEST（僧侶）、THIEF（盗賊）で、**上級クラス**になると、BISHOP（司教）、SAMURAI（侍）、LORD（君主）、NINJA（忍者）という形になるのだ。

それでは、実際のパーティーを組んでみよう。パーティーの組み方は、基本的には2通りある（本当に基本！）。ひとつのパターンが、**ファイター**3人、**シーフ**、**プリースト**、**メイジ**を各1人ずつというタイプ。もうひとつが、**ファイター**2人、**メイジ**2人、**シーフ**、**プリースト**各1人というパターンだ。CAMPでメンバーを整えたら、いよいよ迷路へ冒険を開始しよう。迷路内を進んでいくと、さっそくモンスターとご対面ということになる。先を急がず、**マップ**を作りながら、確実に成果を上げていこう。

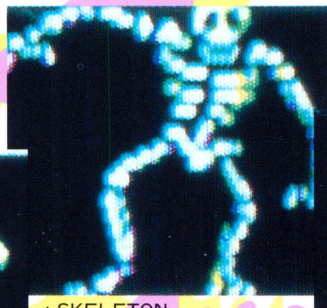
◀モンスターの強さは、戦ってみないとわからないゾ。地下1階でも強いのがいる

▶モンスターを倒すと、宝箱が…でも、ワナが仕掛けてあるかもヨ

▶大成功！ 宝物が見つかったのだ

▶ここに入ると、まっ暗闇になる！

◀ボタンがある。これはエレベーターだ

▲SMALL HUMANOID

▼SLIME

▲SKELETON

▼SMALL HUMANOID

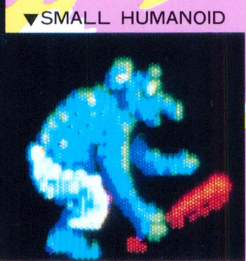
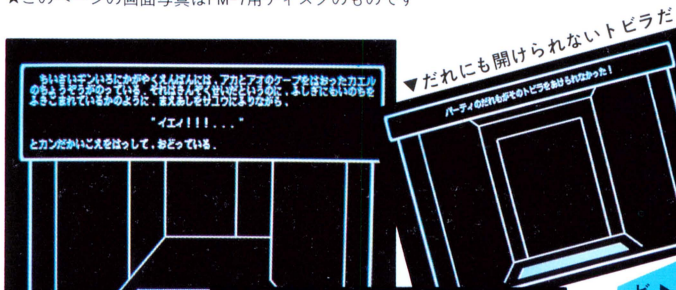
★『WIZARDRY』で迷路の中で手に入れた品物を司教に識別させてもわからない時は、2・3回続けてやってみると識別できる時がある。●神奈川県の堀　直秀クン、RPGファンだね。サンキューでした。

★このページの画面写真はFM-7用ディスクのものです

▼だれにも開けられないトビラだ

▶ケムリが出て、戻されてしまう

●地下2階には、入れない謎のポイントがたくさんある

▶悪魔が現われてビックリの部屋だ

▶MAGEが成長すれば、メンバーをテレポートする呪文が使える

攻略法は、とにかく迷路の仕掛を知り敵のモンスターを知ることだ

もう一度**パーティー**の話に戻るけど**キャラクター**には**属性**があることを忘れてはいけない。これは、キャラクターを作る時に決めるものだ。GOOD（善）、NEUTRAL（中立）、EVIL（悪）の3類の**アライメント**に分かれる。GOODとEVILが**同じパーティーに入ることは許されない**。また、アライメントによっては、なれないクラスもあるんだ。これは、迷宮中に出てくる**友好的なモンスター**と戦うか、避けるかにかかってくる。GOODのくせに良いモンスターを殺したりするとEVILになる可能性があり、その逆もある。

キャラクターのことはこの辺にして、**迷宮内でのテクニックとポイント**をとらえてみよう。

このページの写真にあるような極端に成長したキャラクターなら、ほとんどなんでもできちゃうけど、初めのころは、**ワナ**にやられたり、**毒**におかされたりで、あっという間に"**DEAD**"ということになりかねないのだ。レベルが5を超えるまでは、**地下2階**には行かないこと。**宝物の箱**は開けないことだ。箱に仕掛けてある**ワナの毒**は数歩歩くだけで死ぬ恐ろしいものなのだ。

レベルが上がってきたら、一歩進んで危険と思われる場所やモンスターに挑戦してみよう。思わぬ**宝物**が手に入ることもあるゾ。各階では、それぞれ、いろいろな**仕掛け**に出会う。特に重要な階は、地下1・2・4・9・10階あたりかな。

1階には、KEY OF SILVER、KEY OF BRONZEなどが隠されている。また、ここから**地下4階**まで降りられる**エレベーター**がある。視界のきかない**暗闇の迷路**なんかもあるから注意が必要だ。

地下2階には、KEY OF GOLD、STATUETTE OF BEARがある。そしてここでは、**毒と魔法**の攻撃があるから気をつけよう。もうひとつの特徴は、かなり多くの場所に、**行こうとしても行けないポイント**があることだ。これは、自分の**レベル**がまだ低く、また、ある**モノ**を持っていないと通れない（戻される）場所なのだ。

地下4階に、**コントロールセンター**があるゾ。ここに入ると、モンスターがうようよ寄ってきて攻撃してくる。それから、ここにも**エレベーター**があるんだ。

地下5階から、**回転する床**が出てくる。そして、**魔法の効かない場所**も登場する。

回転する床は、**地下8階**では、とても広い範囲に設置されているから、迷路のマッピングは、わけがわからなくなりそうだ。

さて、**地下9階・10階**と進むと、また新たな仕掛けが登場する。**ワードナ**を見つけ、倒すまでの道のりは長いのだ。時間をかけて、じっ

▼ここが地下4階にあるモンスターコントロールセンターだ。敵を倒せば重要なアイテムが手に入るんだゾ

▲ここのモンスターはすごく強い!

▼ざまーみろ。下に沈んでしまえ

◀戦いが終わると謎めいた部屋が…

くり取り組んでいこう。

迷宮の中では、**ワードナの護衛**のために、モンスターがいたる所に出現する。また同じ**人間**なのに、ワードナの支配下にいるために、命をねらってくるのもいる。敵の中には、**攻撃の時に毒を送り込むものや、体をしびれさせるもの、魔法を使うもの**、せっかく苦労してためた**経験値を吸い取って、レベルを下げてしまうもの**など、とんでもなく恐ろしいヤツラがいるのだ!!

そこで**特殊な攻撃**をしてくるものを、分類して整理してみた。

①毒を使うもの
LVL3 PRIEST、LVL3 NINJA、FLACK、CREEPING CRUD、HUGE SPIDER、GIANT SPIDER、GIANT TOAD、GREATER DEMON、MAELIFIC、WERE TIGER、WYVERN

②体をしびれさせるもの
ZOMBIE、WERE BEAR、VAMPIRE LORD,VAMPIRE、MAELIFIC、GREATER DEMON、GAZE HOUND、ROTTING CORP-SE、FLACK

③石にしてしまうもの
MEDUSA LIZARD、GORGON、FLACK

④火を吹くもの
POISON GIANT、GORGON、GAS DRAGON、FIRE DRAGON、DRAGON PUPPY、CHIMERA、DRAGON FLY

⑤魔法を使うもの
VAMPIRE LORD、VAMPIRE SPIRIT、OGRE LORD、MAELIFIC、LESSER DEMON、LIFE STEALER、GREATER DEMON、GAS DRAGON、GAS CLOUD、FIRE DRAGON、DRAGON ZOMBIE

⑥経験値を吸い取るもの
VAMPIRE LORD(4)、VAMPIRE(2)、SHADE(1)、NIGHTSTALKER(1)、LIFE STEALER(3)
(※( )の中の数字は下がるレベルの数)

見てわかる通り**同じモンスターでも、違った攻撃をしてくる**のだ。

なお、**ワードナ**は、右の**すべての攻撃**をしてくることを覚えておいてほしい!

最後に、戦う相手を選ぶということをお勧めする。いくら苦労して倒したとしても、その敵からほんのわずかな経験値しか得られなかったら意味がないネ。**倒し得なモンスター**として、EARTH GIANT、WILL O' WISP FROST GIANTを挙げておこう。倒しやすく、**得られる経験値が非常に高い**のだ。

▶モンスターはいろいろな組み合わせパターンで攻めてくる。集団で攻撃されると戦闘が長びくので不利になることが多い

◀特に気をつけなくてはいけないのが魔法で攻撃してくるヤツがいる時だ

▶同じモンスターに見えても、実は種類が違うということがよくあるゾ

▼ワードナがいる部屋はここだ!

▼ワードナは恐ろしい魔法で攻撃してくるゾ

▲ワードナのまわりには、強いモンスターがひかえている。まずはこいつを倒さねば

▲恐いなあ。ワードナのドアップ

三層構造の世界に夢幻の戦士が求める人間界への出口はあるか

Role Playing 夢幻の心臓II

●PC-88シリーズ
●7,800円(D)
●クリスタルソフト

リアルタイムRPGというのが、最近流行のようだけど、リアルタイムでなくても、おもしろいのが、夢幻の心臓IIだ。
なんといっても、シナリオ設定がしっかりしているから、上級者はモチロン、初級者にもわかりやすくなっていて、最後まであきることなくのめり込んでしまうゲームだ。モンスターのグラフィックの画面も最高にいいぞ!

興奮度	★★★★
中毒度	★★★★
ストーリー	★★★★
グラフィック	★★★★
ユニーク度	★★★
お買得度	★★★★
総合評価	★★★★

★このゲームのパッケージ＆画面写真は、PC-88用ディスクのものです

STORY なつかしい故郷人間界はいったいどこなんだ!

ここは、エルダーアイン。前回、やっとの思いで人間界に戻れたと喜んだ夢幻の戦士。
しかし、ある日、エルダーアインと呼ばれるこの地が人間界とソックリではあるが、まったく別の「人間の世界」であることに気がつくのだった。
そして、「エルフの世界」と「魔人の世界」が加わった三層構造の世界になっていることをも発見する。戦士は、肩を落としながらも希望を捨てず、人間界への出口を求めて、新たな旅

▲終わりのない闘いなのだろうか…。深い森のなかから、再び冒険は始まる

▲ここは人間の世界であって、人間界ではないのだ。情報を得るために入ってみよう

▲左にいる人は大切な情報をもっているんだけれど、隅々まで探さないと、なかなかご対面できないぞ!

Roleplaying

立ちをするのであった。

PLAYING
今こそ仲間と力をあわせ、本当の幸せをつかめ

前作は、ひとりでしか行動できなかったけど、今回は、仲間になってくれる人が登場するヨ。最高**4人**までの**パーティー**が組めることになっているんだ。

とはいっても、スタート前に設定するんじゃない。ゲーム中に「**ワタシヲ、ナカマニシテクレマセンカ?**」なんて言う人が出てくるから、そういう人を仲間にしていくんだ。

「なにがなんでもひとりで戦う!」と元気がよければ、ひとりで行動してもかまわないけど、地上で出会った時には一匹のモンスターでも、戦闘モードに変わると**複数**になるから、ひとりではモンスターを倒すまでに時間がかかるし、受ける**ダメージ**も大きい。

その点、仲間がいれば、攻撃にも幅がでてくるし、**HIT**の確率も高くなるという利点がある。

そしてもうひとつ、**行動範囲**は陸だけとは限らないということだ。**海や川**にだって大切な**情報**があるかもしれない。そんな時、船を操縦できる**バイキング系の人**が仲間にいなければ海や川へは行けないんだ。

この他、冒険の途中には、仲間に助けてもらう場面がたびたびでてくる。やっぱりパーティーは組んだ方がいいよ。

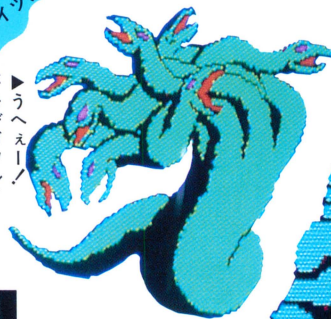
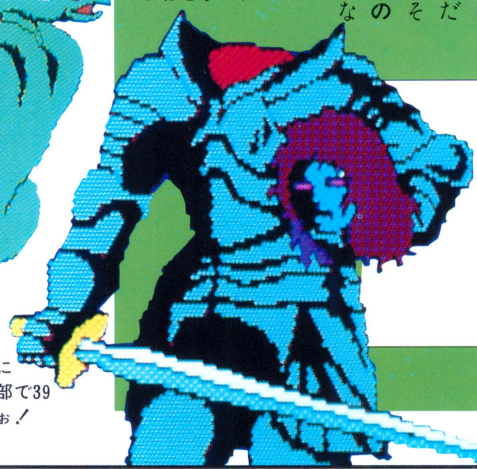
でも、戦士の行動に**無理**があったり、**食料**が底をつきはじめると、仲間は**あきれてしまい**自然に離れていってしまうから、くれぐれも注意が必要だゾ!

▼これがウナギなら何人前かなぁ

海にもウジャウジャ

うわぁ! 空からも襲ってきた

▲コイツはタコヤキにしちゃえ!

▶うへぇー! ギモチガワルイ

▼キショク悪いヤツほど手ごわいゾ

●まだこれは一部にしかすぎない。全部で39種類もいるんだぞぉ!

▶スッキリとまとまった画面でとても見やすいゾ

▼つのぶえと、しいの木の用意はできてるかな

▼この人から聞く情報は大切だぞ！

▼敵の船に乗り込むにはこっちも船を使わなければ不可能だ！

船のなかは敵だらけ 気をひきしめろ！

さて、パーティーを組むにしてもまずは**情報収集**に歩かねばならない。画面スクロールもスムーズで、操作もテンキーだけだから、どんどん歩き回って、たくさんの人に出会い、情報を提供してもらおう！　目安として、**城**や**町中**で動かず立ち止まっている人や、**個室にいる人**から情報をもらえることが多いんだ。

また町には、**武器**や**食料**、大切な**アイテム**を売っている**店**がある。モンスターを倒すと、**金が手に入る**からセッセと貯金して必要な物を購入しよう。**サルア城**（人間の世界）にいる王様はレベルが上がるたびに、**ごほうび**として金をくれるんだ。頑張って**レベルアップ**しよう。それから、体力を維持し、仲間を確保しておくために、**食料**はたっぷりと買いたい。普通、**金1DPで食料1個**というのがキマリのようだけど、このサルア城のどこかには**問屋さん**(?)があり、1DPで3個売ってくれるので利用してみよう。サルア城にはいいことがありそうだね！

大切な**アイテム**の中には、これだけは…というものがある。「**エルフの眼帯**」と「**たいまつ**」と「**鍵**」だ。壁の向こう側が見えたり、暗い部屋を明るくしたりするというものだけど…。

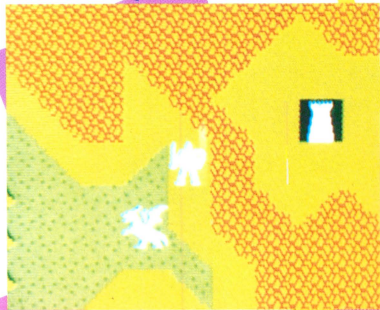
魔法を使えばこんなものはいらないなんて思ってたりする人、ゲームをやっていくうちに、「買うべきだった！」なんて後悔をすることにならないようにネ。それから、この他に店では売っていないけれど、**最強の武器**「**聖なる5本の剣**」というのがある。これは必ず手に入れてほしい！　これは、**エルフの世界**にある○○○○○塔の中に隠されているんだ。

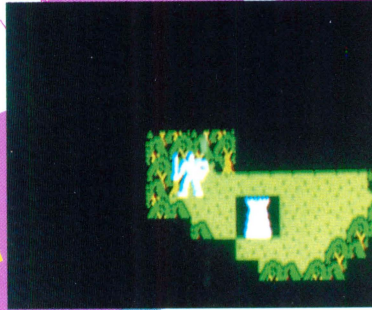
この塔を探すには、**シーのコンパス**と**金の指輪**が必要なんだ。

今回は特に謎めいたアイテムが多い。その中のひとつに「**4つの石**」というのがある。**黒**、**赤**、**緑**、**青**の石を集め、あることに使うのだ。何もせず、石を持たないで「**魔人の世界**」に行くと、そこは何もないただの原野になってしまうのだ。この原野も魔人の世界には違いないんだけど、そこには、ただ無数のモンスターがいるだけで魔人城がないんだ。

だから、たくさんのモンスターを倒してレベルアップした戦士が来たとしても、石がなければ、**本物の「魔人の世界」**へは行けず、人間界への出口も見つからないままずっと旅を続けることに

船のなかにダークナイトがいた！

Roleplaying

▲森のなかの水の塔

▲マグマに囲まれた土の塔

▲水に囲まれた火の塔

秘密のかくされた3つの城へ入るには順番どおりに入らねばならない…

なっちゃうんだ！

この冒険の旅の終わりになるところが「魔人の世界」。そこには、**邪悪な魔王**が住んでいて、**ダークナイト**と呼ばれる10人のモンスターたちに姿を変えているのだ。

この世界にだどりついても、このダークナイトを、必ず倒さなければ、出口を見つけることはできない。

といっても、難しいことはなにもなくて、順番に3つの世界を回り、隅々まで情報をくれる人を探して、もらった情報をよく考えてみれば、いろいろなことがわかるハズだ。

戦士にとって、この**未知の世界エルダーアイン**については、人から聞く情報だけが頼りなんだということを忘れてはいけないよ。情報は、このゲームの**命**なんだ！

オーソドックスな**戦闘シーン**も、リアルタイムとは違って、どれだけのダメージを受けちゃうだろうなんてドキドキ、ハラハラする楽しみもあるし、なんといっても、**モンスターの種類の多さには脱帽だ。**

Iよりも、スピードアップされ、動きもいいし、本当によくできていてきっと楽しめるよ！　そして、そのモンスターのグラフィックにも、またまた脱帽してしまうぞ。

色づかいはモチロン姿、形もいい。これで動きだせば、完全アニメーションになってしまうくらい完成された美しさだ。

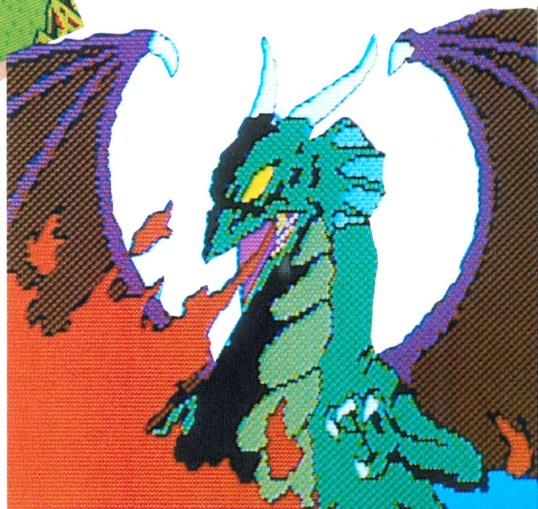
夢幻の心臓の前作でのまわりの評判は、「遅い！」のひとことだったようだが、この夢幻の心臓IIではみごと、その酷評をはねのけて**スピードアップ**された！　**8面スクロールの動きの良さ**は、たとえ初心者であっても、すぐにゲームにのめり込めるくらいすばらしい操作性になっている。とにかく、国産のRPGを代表するゲームに仕上がっていることは間違いないだろう。

謎解きあり、アドベンチャー性あり、そして、RPGの醍醐味、キャラクターの成長ありと、内容ギッシリのゲーム。

RPGファンならずとも誰もが楽しめるゲームだと思うヨ。

▲ここが魔人の世界だ！旅の終わりも近いぞ

鳥にヘンシーン！

▲魔法って便利だね！

▲後半になるとひんぱんに出てくる手ごわいドラゴン。コイツはしつこいぞ

Pozzy Land

キャラクターを20人も作るなんてやっぱりRPGの王様だ

EXODUS ULTIMA III

ウルティマ III

●PC-98シリーズ
PC-88シリーズ
FM-7/77
●12,800円(D)
●スタークラフト

興奮度	★★★★★
中毒度	★★★★
ストーリー	★★★★★
グラフィック	★★★
ユニーク度	★★★★
お買得度	★★★★★
総合評価	★★★★★

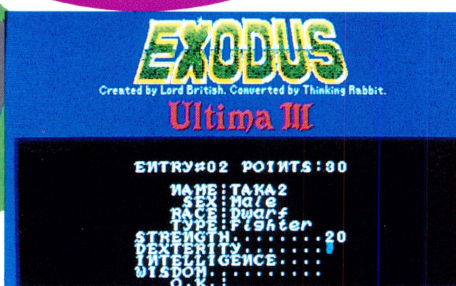
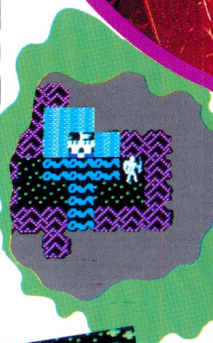
なんといっても、今や、RPGの頂点といわれるほどのウルティマ・シリーズ。今回の内容は、IやIIに比べ設定も一段としっかりして充実感があり、グラフィックも、昔の宝の地図のような巻き物に表示されていて、動く地図のようになっている。日本語版への移植も、とってもうまくいったカンジだ！

★このゲームのパッケージ＆画面写真は、PC-88用ディスクのものです

STORY

シリーズ化されたウルティマだが、今回は、ウルティマ初の**主人公複数制**をとり入れたのが特徴だ。

前回のウルティマIIでは、たくさんの世界をみつけていくといった壮大な冒険ものだったが、今回の**世界はひとつ**だけ。IIでは、次の世界をみつけていくことが楽しみのひとつだったし、今までの設定には最終目的が書いてあったハズなのに、なんとIIIには最終目的が、書いてないのだ！ その代わり「**エクソダス**」という**不思議な言葉**に秘められた謎を解くことが使命になった。

したがってひとつの世界の隅々まで、

▲スタートする前に、ここでキャラクター設定だ

▲戦いに勝てばこの箱が手に入るが、金かもしれないし、ワナかもしれない…

▲突然、敵がやってきた！もはや戦うことしかできない

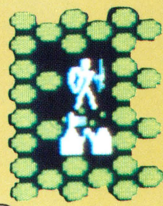
▲情報収集には、かかせないのが町だよ。必ず入ろう！

Roleplaying

上級

歩きながら人に会い、情報を得るといったアドベンチャーゲームの要素もあるんだ。そして、敵のモンスター達との**戦闘シーン**では、画面が変わり、**戦闘モードになる**といった**リアル**さも増して、より一層のめり込んでしまうおもしろゲームに仕上がっているぞ！

▲青い四角がムーンゲートとよばれるワープドアだ！

これがうわさのさまよえる町だ！

PLAYING

RPGには欠かせないキャラクターの設定だが、IIIでは**4人の設定をすること**になるね。**5の種族に、11の職業**。組み合わせがかなりできるので、楽しんでやってくれ。基本パーティーが組めたら能力アップをし、いざ出発だ。戦闘になれば逃げられないので、まず全員に武器などの装備をさせよう。町で購入することができるので、買う時には、いちばん**いいヨロイや武器**を買うこと。そしてなによりも、食料品店では、**たっぷりと食料**を仕入れることだ。

町は全部で**10**ヵ所ある。いくつかの町には、**ギルドの店**があり、ここで**合鍵**、**タイマツ**、**宝石**、**パウダー**（時間を止められる）の4つのアイテムを購入しよう。

IIでのダンジョンは特別な意味がなかったけど、IIIでは、**ダンジョンに入らずして謎を解くことはできない！**という重要な秘密が隠されているんだ。このダンジョン、たくさんあって、今回キミの第一の難関になるかもしれない。

町やダンジョンに比べ、**2つしかないのが城**だ。モンスターを倒し、経験値を上げるとレベルを1上げてくれるロードブリティッシュ城。敵のいるデス城は、見えているが入ることができない。

そして！　この世界には**ムーンゲート**なるワープドアがある。これを利用すれば効率よく回ることができるし、これを使わないと行け**ない町**もあるんだ。

その他、IIでは使わない方がいいといわれた**馬はおおいに活用してくれ！**　それから**船**をうばいとり海に浮ぶ島へも行ってみよう。

今まで紹介してきたのはほんの一部にすぎないくらい、まだまだ要素たっぷりのこのゲーム。いつもながらに、奥の深さには驚かされてしまうネ。

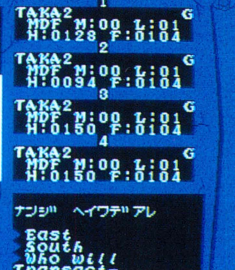
◀町の入口にいるガードには絶対に手をだすな！

◀各町には看板がでていて、それには町の名が書いてあるんだ

▼町の各店では必要な食料や武器を買おう

▼隠れたところにも、情報をくれる人がいるぞ

▼これは聖なる教会だ

▶パブは大切な情報源！　わたす金の多い少ないで、情報の量や質がかわるんだヨ

★ウルティマIIIでみつかりにくい町「DAWN」には、普通じゃ手に入らない物がいっぱい！「GREY」にはギルドの店があるけれど、なにも売ってくれないよ！●東京都の松永直行くん情報サンキューでした。

キミは感動のラストを見たか！
友情が生み出すSF・RPGだ

Personal Zero Zone

地球戦士ライーザ

●PC-88/mkII/SR
FM-7/77/AV
●6,400円(D)
4,800円(T)
●エニックス

興奮度	★★★★
中毒度	★★★
ストーリー	★★★★
グラフィック	★★★★
ユニーク度	★★★
お買得度	★★★
総合評価	★★★★

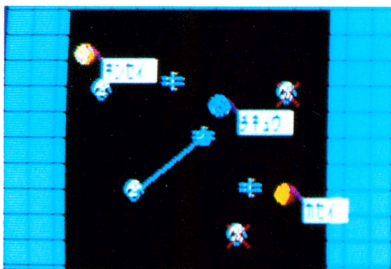
★このゲームのパッケージ＆画面写真は、ＰＣ-88用ディスクのものです

このゲームは、プレイ中に、自分が本当に宇宙にいるような気になる、SF・RPGだ。グラフィックは、とてもよくできていて、美しい！ 相棒のブルーの表情はそれなりの緊迫感を与えてくれるハズだョ。

ラストシーンに流れる音楽と画面は衝撃的で、愛とは？ 友情とは？ なんて考えさせてくれるぜィ！

STORY

太陽系外から来たナゾの**異星人ガルム**の侵略によって壊滅状態にあった地球軍は、**超能力戦隊ライーザ隊**を組織し、防戦していたが、さらに火星基地カオスを攻撃される。

必死に戦い敵を全滅させることができたのだが、後に残っていたのは**キミとブルー**のライーザだけであった。地球軍最後の望みをかけ、キミとブルーは敵の中枢**ガルムホール**破壊に向かうのだが……。

PLAYING

ゲームを始める前にキミとブルーのESP、**攻撃力**、**すばやさ**の**初期能力**を30**ポイント**という範囲内で設定しなければならない。このゲームは攻撃力がモノをいう。それを頭に入れて設定して欲しい。

キミとブルーをいろいろとサポートしてくれるのがコンピュータドールの**ミオ**だ。なんと彼女は**2歳**なんだゾ！ ミオの**メッセージ**は、**オペレーターエリア**に表示される。ここは地球からのメッセージや目的地までの距離、もちろん敵の接近なども表示される。ミオの表情が変わらないのが残念だけどコンピューターだからしかたないネ。

目的地に行くには、**時空跳躍**を重ねて行くのだがその途中、突然ミオが〝**テキエイはっけんGセンサーさどう**〟とメッセージを出した。いよいよ戦闘だ！ ここでキミは、**コスモスクリーン**に映し出された敵のHPを見て**攻撃**、**撤退**、**通信**のどれかを**選択肢エリア**から選べるわけ

▲これがライーザのマップだ！
現在ガルムホールまで33．43のところを進行中だゾ。

ブルー へっ かもが きたぜ ぜんめつさせて やる
MAD
ブルー

▲敵が攻撃してきた。現在ミサイルは全部打ちつくしてしまっている。もちろんビームは使えるぜ。攻撃する？ それとも逃げる？

★『ライーザ』の隠しコマンド：会話モードのときＰＰＸと入力すると隠しゲームができる。（ＦＭ-7／77）●神戸市の津金沢くん、京都府の久保田くん、青森県の佐藤くん情報どーもありがとう！

Roleplaying

これがブルーの百面相だ！

▲やったネ！

▲いざ、覚悟しろ！

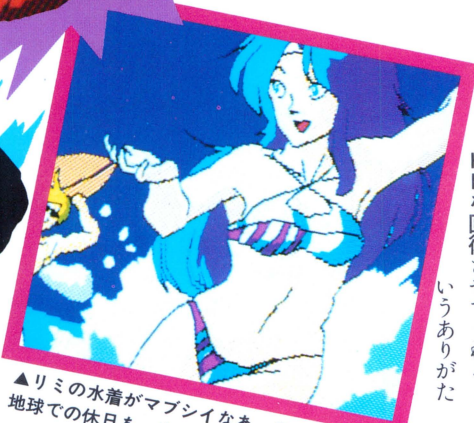
▲楽勝、楽勝

▲こいつはてごわいゾ

▲ウッ。ヤ、ヤバイ！

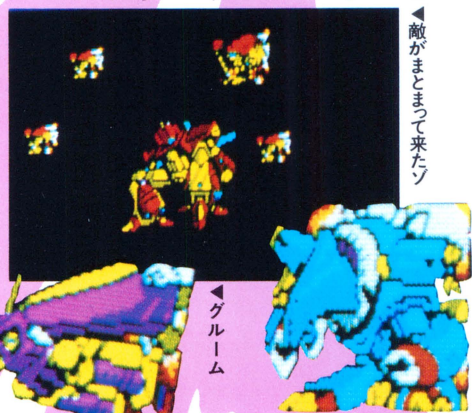
▲う〜んシブイネー！ これがキミだヨ

▲ガルムホールの母船だ。逃がさないゾ

▲地球軍の要塞だ

▲リミの水着がマブシイなあ。ひさしぶりの地球での休日を、楽しもう

だけど、ちょっとブルーの表情に注目してみよう。ブルーの百面相とでもいおうか、敵が現われるたびに、表情がころころと変わるのだ。敵が弱そうなときは、ガラスに顔を押しつけたような顔になったり、ちょっとヤバイ感じがすると目を丸くむいたり。**これを見ているだけでも面白いゾ。このブルーの表情を見て選択をしてもよいと思う。**ただし敵だってそう簡単にくたばらないし、キミの攻撃を避けることだってあるのダ。あまり表情にたよりすぎると**"宇宙のチリ"**になってしまうかもしれないゾ。キミの決断が運命を左右する**緊張の一瞬**ダ。

キミは攻撃を決断する。攻撃には、**ビーム**、**ミサイル**、**接近**の3種類がある。ハッキリいって接近戦はレベルが上がらないと効果は期待できない。ビームかミサイルどちらかで攻撃するわけだが、ミサイルは強敵以外にはなるべく使わない方がベターだ。ミサイルのムダ使いは命を縮めることになりかねないゾ。

敵を**倒すと**武器を持っていることがある。こいつはラッキーだ！ さっそくキミとブルーの状態をよ〜く考えていただいちゃえ。その他PPXセットや修復**ユニット**を持っていることがある。これは**HPを回復**させてくれるというありがたいモノなんだ。これもキミとブルーの状態によってどちらかに使えばよい。もしPPXなどが手に入らなかったら近くの**地球軍宇宙要塞**に行こう。ここではHPは完全に回復し、要塞によっては、敵に関する**情報**をくれたり、**武器**も補給してくれるヨ。

レベルがある程度上がったら、**ガルムホール**へ攻撃に行こう!! どのガルムホールから攻撃してもかまわないが、なるべく**要塞**から**近い所**を**攻撃**するのが頭のイイ作戦かもしれないナ。

ガルムホールの**母船**には、**ミサイル**しか通用しない。そこらへんに注意してガルムホールに突撃するべし！

ガルムホールを**壊滅**させ、地球に帰ったキミとブルーは、ナゾの美少女**リミ**と休暇を楽しむが、それもつかの間、ガルム軍が総攻撃をしてきた。キミとブルーは**新たな戦い**に出発する。だが……。

▲敵がまとまって来たゾ

▲グルーム

▲メトオン

★『ライーザ』で最初の1〜3を選ぶときにⓐを押すと**音色が変更**できる。（PC-88mKIISR）●千葉県の竹中くん**サンキュ〜！**

ファンタジックな謎解きが冴えるリアルタイムRPGで冒険だ

リグラス
RIGLAS

●PC-98シリーズ
PC-88シリーズ
FM-7/77/AV
X1/C/t
●6,800円（D）
4,800円（T）
●ランダムハウス

興奮度	★★★★
中毒度	★★★
ストーリー	★★★★
グラフィック	★★★★★
ユニーク度	★★★★
お買得度	★★★★
総合評価	★★★★

高速のフルカラースクロールはスゴイ！　やってほしいと思っていたことを実現してくれたランダムハウスの第一作が話題を集めているゾ。

ひたすらモンスターと闘い続けて成長していくRPGとはひと味違って、もっともっとアドベンチャーしたい、という意気込みを感じるファンタジーだ。

不気味なモンスターや、おかしなキャラが続出するうえに、次から次へと出現する驚くべきシーンの展開が、メチャクチャうれしい。

★このゲームのパッケージ＆画面写真は、PC-88用ディスクのものです

STORY

リグラスの国には、**ベルジュナの秘密**が存在する。主人公**メイ**は、リグラスで対立する**ミリア人**と**ガルト人**の間に生まれた、不遇な**オズボーン**族の少年だ。長老ルー・スンに拾われ、14歳に成長したメイは、タブーとされている**ベルジュナの秘密**を知ることに運命を捧げる決心した。

長老に与えられた一個の**クリスタル**を持って、冒険に出発する。しかし、行く手には、謎めいた、危険な世界が果てしなく続いているのだ。

◀冒険はここから始まる。クリスタルを探しに行こう

▲立ってる時に話しかけると、なぐられるゾ

▼お水をくれるお姉ちゃん元気にしてくれるゾ

▲下半身に見とれて、ついさわってしまった。イカンスコアが減っていく！

▲ウワ！　イタイ。切りかかってきた！　こんなちっこい剣じゃダメだ〜

PLAYING

街のはずれに立つメイは、何ひとつ手がかりを持っていない。まず、秘密のカギとなる情報を得なくては行動が決まらない。そのためには**街の人**と話をしてみよう。情報をくれるのもいれば、**突然攻撃してくる**やつもいるけど、まずは当たってくだけろだ。

Roleplaying

中級

▼向こうに見えるのが、謎の廃墟だ

◀砂漠では不思議な人物(?)たちが大切なヒントをくれるゾ

▼イカン！またやった

◀王様に会えた。何かくれるのかな？

▲バアさんから剣と盾を買ったぜ！

▲砂漠でモンスターにやられると、ダメージが回復しない！

人に接触すると、**ふき出し**で話してくれる。この聞き出し方も重要だ。**何度も何度もしつこく**聞き出して、情報を増やしていくこと（中には怒るヤツもいるけど）。

さて、街にいろんなキャラがいる。**ノラ犬**がうろちょろしているけど、これはほとんど意味がない。やっつけると体力が少し増えるけど、最初のころに咬まれたりすると、致命傷になることもあるョ。画面には、**スコア**、**ライフ**、**ファイト**の3つのデータと、**アイテムの表示**がある。スコアは、**お金と経験**の度合いと考えておけばいいョ。

敵を倒すと、ライフが上がっていく。ファイトは、敵と闘っている時に表示されて、**ダメージ**を受けた状態がわかる。場面のあちこちに**入口**（または**出口**）があって、そこから次の場所に行けるのだ。街を中継地点に、砂漠と山に出られる。そして砂漠の向こうには、恐ろしい**廃墟**がそびえている。ここに入るには、あるものが必要だけど、その中には**謎がいっぱい**だゾ。

山の方はというと、ここには**魔物**や**魔法使い**やらが、うようよしている。弱いときに入ったら、まず一発でやられてしまうだろう。

メイは、**ただひたすら歩くしかない**。恐らくゲームを終えるまでには、気の遠くなるような道のりを歩くことになるだろうな。

その先々に秘密を解くカギのひとつひとつが隠されている。そして、情報は**もらさず聞くこと**だ。かならず、どこかに**ヒント**があるはずだゾ。

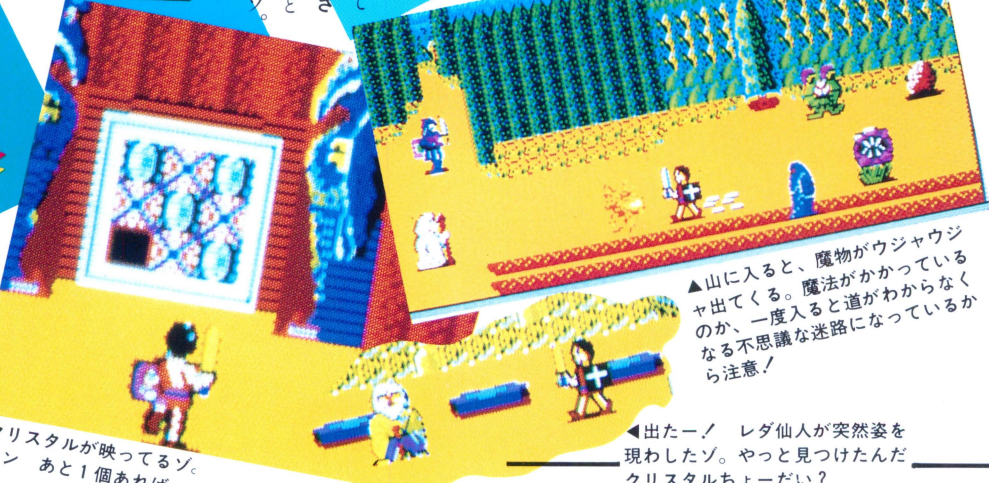
▼廃墟の秘密のトビラだ。何かがある

▼このガイコツが恐しい。でもやっつけたい

▼こんな所にいたのか。実体を現わした僧侶の姿だ！

▶ついにやったゾこれが、幻のライトサーベルなのだ

▲見よ！　見よ！黄金の盾を持ったこのりりしい姿を

▲クリスタルが映ってるゾ。ウーン　あと1個あれば…

▲山に入ると、魔物がウジャウジャ出てくる。魔法がかかっているのか、一度入ると道がわからなくなる不思議な迷路になっているから注意！

◀出たー！　レダ仙人が突然姿を現わしたゾ。やっと見つけたんだクリスタルちょーだい？

未来人が迷い込んだ過去の日本には、不思議なことがいっぱいだ！

TIME EMPIRE
タイム・エンパイア

●PC-88シリーズ
●7,800円（D）
●光栄

興奮度	★★★
中毒度	★★★★
ストーリー	★★★
グラフィック	★★★
ユニーク度	★★★★
お買得度	★★★★
総合評価	★★★★

★このゲームのパッケージ＆画面写真は、PC－88用ディスクのものです

たくさんあるRPGのなかでも、カワイイ！と定評のあるタイム・エンパイア。

外国や空想の世界のPRGが多い中、このゲームの舞台は日本、しかも江戸時代。でも主人公は未来人なんだ。北海道から九州まで「うひょー、日本ってこんなに広かったっけ？」と驚いてしまうくらい、奥の深い設定になっている。途中で出会う人ひとりひとりの答え方が違うという細かい配慮の会話モードにうれしさ倍増のゆかいなゲームだゾ。舞台設定が日本だけに、会話をしていても、無理がなく、とても親しみがわくRPGだ！

STORY

主人公であるキミの職業は**タイムパトロール**。ある日、恋人のエリコと一緒にタイムクルーザーに乗り、時間軸の乱れがある江戸時代へと調査に向かった。

しかし途中で何者からか攻撃を受け**クルーザーは破損**、エリコは時間のすき間に落ちてしまった。なんとかキミだけは江戸時代にたどり着いたが、**クルーザーの10個の部品**は日本中に散らばってしまった。所持品は、**ハンドヘルドコンピュータとパラライザー**だけ。キミは、まず10個の部品と、エネルギーとなる**鉱物**を見つけだすために、歩きださねばならなくなってしまった。一刻も早くクルーザーを直し、時空の乱れの原因をつきとめ、そして、エリコを探しに行かねばならない！

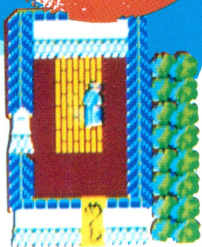
PLAYING

スタートする前に簡単な設定が必要だ。すでに各基本能力には数値が入っていてその上に追加分として20ポイント振り分けるようになっているけど、ここでは**LIFEに20ポイント全部を追加することをお勧めしちゃう**。なぜってこのゲーム、スタートから強敵ぞろいだから…である。

しかし、追加したからといって、無用

▲日本地図の用意はいいかな？海あり山あり日本一周だ！

▲あれ？これはもしかして、有名な遠山の金さんかな

★タイムエンパイアで、うずまきのある海上（船に乗っている）でC（CAMP）モードにすると、うずまきが農民になる（PC－88mkIIFR）●茨城県の鈴本崇根クン情報アリガト！

な戦いは避けるべきだ。戦い方になれるまでには、少しゲームをやりこまねばならない。

さて、この戦いを避けるには、これが一番！　というものがある。それは**「かくれみの」**だ。でも、ただ持っているだけでは使っていることにならない。使い方を教えてくれる人がいるから、いろいろな人に話しかけてみてくれ。でも中には、いきなり戦闘モードになる人もいるから注意が必要だゾ。

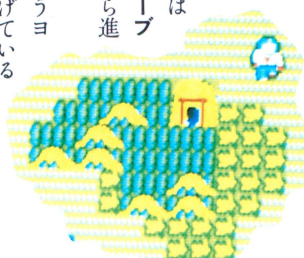
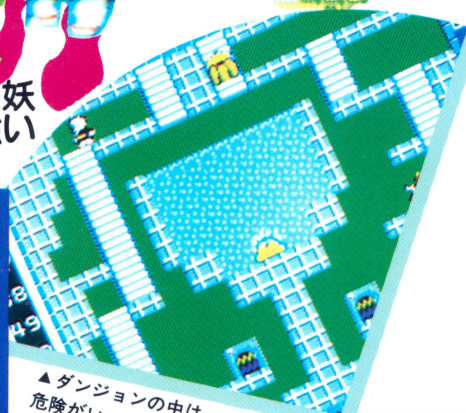
歩いているとたくさんのアイテムが落ちているが、その中でも特に大切なのは**「鍵」**と**「手形」**だ。城やダンジョンにはドアが多く、**入る時と出る時に1個ずつ鍵を使ってしまうし**、**手形も関所を通過すればなくなってしまう**。だから行動範囲を広げるためには、この2つがとても重要で、たくさん必要になってくるんだ。

それから大切なのは**「たべもの」**。歩き回れば、食べものが減り、0になると体力が減少し、やがて死んでしまう。町の**めし屋で金と交換し補給**すればよいのだけど、森などで拾い集められる金には限りがあって、それだけではとても足りない。たっぷりと補給しておきたいけど…。

このゲームの**最終目的**は、日本のどこかにある時空コントロール**「ジェネシス」を破壊する**ことである。勝利の日に近づくためには、面倒だけど、こまめに**CAMP**をはって、何度も**セーブ**を繰り返しながら進むことだヨ！

「すぐ死んじゃうヨォ」と悲鳴をあげている人は、袋とじのマップ、ヒントを読んで、再チャレンジしてネ！

▲やっと着いた。これが仙台

おっ！ 仙台にも船がある。利用しよう

あぶない！　妖怪は異常に強い

▲杜の都仙台の有名な城これが青葉城だ！

▲CAMPをはれば体力は消耗しないヨ

▲ダンジョンの中は危険がいっぱい！

メルヘンチックな絵物語は、ビジュアルとアクションの2元構成だ

Märchen Veil Ⅰ

●PC-98シリーズ
PC-88/mkⅡ/SR
X1シリーズ
MZ-2500
●7,900円(D)
●シムテム・サコム

興奮度	★★★
中毒度	★★★★
ストーリー	★★★★
グラフィック	★★★★
ユニーク度	★★★
お買得度	★★★★
総合評価	★★★★

メルヘン・ヴェール

キャホー! なんてかわゆいのだろう。このゲームはキャラクターはもちろん、全編メルヘンタッチのRPGだ。

ゲームは、ビジュアルステージとアクションステージの2元構成になっていて、ビジュアルステージでは、絵と文章でストーリーが展開される。

BGMは別売りのAMD—98を使わないと聞けないのはちょっと残念だ。

なかなかムズイゲームだから長期戦を覚悟でがんばってチョ!

★このゲームのパッケージ&画面写真は、PC—88用ディスクのものです

STORY

フェリクスの湖の王子は、**森の国のお姫様の花婿候補**として、若者に姿を変えた**魔法使い**とともに花婿選びの最後の二人に残った。王子とお姫様は、心を引かれ合い、二人は愛を誓い合う。しかし、なんとしても姫を自分のモノにしたい魔法使いは、王子に**呪い**をかけ、**世界の果てに飛ばしてしまう**。

王子は**ヴェール**という**醜い生物**に姿を変えられてしまっていた。荒れ果てた世界を越え、フェリクスに帰ろうとする王子。だが、その方法を知っているのは、**海の神ネプトゥーヌス**だけだ。次々と現れる魔獣を倒し、王子はネプトゥーヌスに会いに行く。

▲一番初めのビジュアルステージ。砂漠かな? 剣を取ろうとしているゾ

PLAYING

このゲームは、シーン**Ⅰ**から**Ⅸ**まである。各シーンの初めにあるビジュアルステージを見てアクションステージへ移っていく。このビジュアルステージには、各面を**クリア**するための重要な**ヒント**が隠されているんだ。よく見ておくのだゾ!

アクションステージが始まると、

▼醜い姿になってしまった王子。でも心は人間のままだヨ

▲太陽の神殿が見えるゾ。ちゃんとオムニアのマントは持っているかナ?

▲これがアイテムのいろいろだョ

▲う～寒そう！　氷の世界だゾ

▲ここが天国だ。フルーツを取って、クリアすると生き返るゾ

▲やつらは手ごわいゾ、ダメージ覚悟で勝負しよう

▶シーンⅧの迷路マップだ。右上のガイコツは最後に倒すこと！　さもないと…

すでに敵は目の前にうじゃうじゃいる。戦うったってまともな武器は持っていないのダ。この状態の王子にとって、ダメージは**即、死につながってしまう。**パワーアップする**フルーツ**を食べたり、少し離れた所から**敵を倒したり**して**パワー／マックス**を上げよう。まちがっても接近戦はダメだゾ。そして早く**魔剣アキナケス**を探し出すのだ。

アイテムは、**木の切りカブ**や**岩**などに隠されている。この辺が、なんともメルヘンなんだナ～。

歩き回っていて、**崖**に落ちてしまうことがある。そのままにしているとゲームオーバーになってしまうのだが、この時スペースキーを**2秒以内に6回以上**叩けば再び立ち上がってくれるのだ。あまり強く叩いてキーボードを壊さないようにしようネ。

シーンⅠでは、まず**月の女神ルナ**に会いに行こう。ルナはパンクヘアーをして月に乗っているんだ。ここで**オムニアのマント**を貰って**太陽の神フェブス**の所へ行こう。オムニアのマントを持っていないと太陽の炎で焼かれてしまうゾ。

フェブスは、「フェリクスに帰る方法は、海の神ネプトゥーヌスが知っている」と教えてくれる。王子は、ネプトゥーヌスに会うための旅を続ける。

このゲームのセーブ方法は、ゲーム中に**フロッピー**を拾って、**安全地帯**でするという、少し変わったやり方だョ！

タイムリミットはジャスト12時
残り少ない時間に全力をつくせ

Lupin the 3rd ルパン三世 カリオストロの城

●PC-88シリーズ
FM-7/77
●7,800円(D)
●東宝©

興奮度	★★★★
中毒度	★★★
ストーリー	★★★★
グラフィック	★★★★
ユニーク度	★★★★
お買得度	★★★★
総合評価	★★★★

★このゲームのパッケージ&画面写真は、FM－7用ディスクのものです

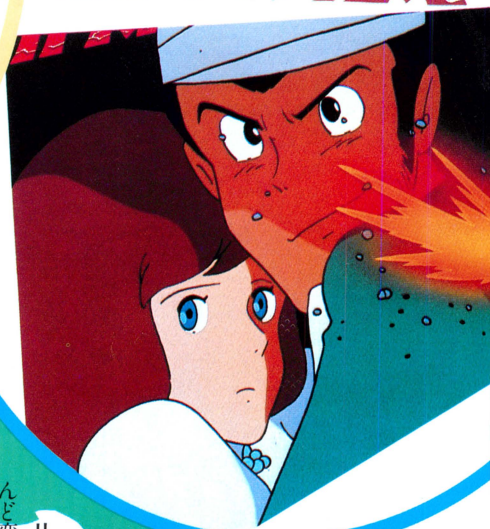
ジャーン! とうとうパソコンゲームにまで登場してしまったルパン三世。神出鬼没、八面六臂の活躍には、いつもながら驚いてしまう。

アニメでは、向かうところ敵なし!といった彼だが、今回キミと組んでの大仕事。果たして成功するか失敗するか。RPGの世界でも大活躍することを祈ってるぜ!

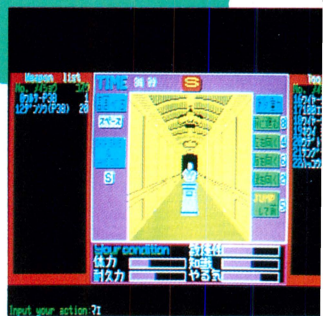
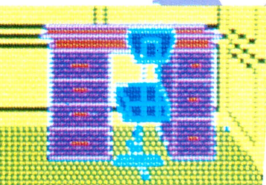
STORY

このゲームの舞台も映画同様、**カリオストロ城**だ。大筋は映画とほとんど変わらず、城に幽閉されてしまったかわいい**王女クラリスを助け出す**、というのが目的でスタートする。助け出すといっても、タイムリミットが設定されており、**12時までに助け出さねば一生、クラリスに会えなくなってしまう。**

その上、城の中は迷宮のようになっていて、床には**落し穴**があったり、**敵の兵士**が現われ戦ったりと、なかなか思うように行動がとれない。

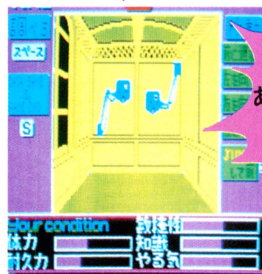
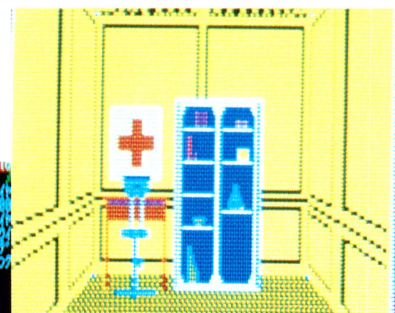
与えられた時間の残りを常に頭におき、ムダのない動きでクラリスがいる部屋を探し出してくれ!

PLAYING

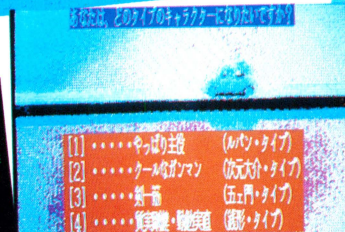
このゲームは、**アドベンチャーの要素の強いRPG**だ。まず最初に、主人公設定があるんだけど、これがちょっと驚き。なんとルパン三世という題なのに、**主人公はルパンに限らないのだ。**

次元、五衛門、ルパン、それに**銭形警部**の4人の中からひとりを主人公に選ぶ。そして、たったひとりで行動するんだけ

▲注意してくれ! この像の前には…

◀個室にある机にはなにかあるかも…

あぶないぞ!!
レーザーだ

▲わぁい! 食事のしたくがしてあるぞぉ

▶調理室では、キツネうどんが作れるんだよ

▲ここは医務室だよ
キズ薬は忘れず持っていってほしい

▲今日はニヒルな次元でチャレンジするか…

▲…はたまた、クールな五衛門でいくか、４人ともシブクて誰にするかまよってしまうね！

れど、たとえば、キミが、銭さんのファンであれば、銭さんがクラリスを助け出すという、映画では絶対に味わえない感激のシーンを体験するかもしれないんだよね。

他のRPGと違い、行動範囲が城の中だけという設定だけに、武器や道具を店で購入することができない。

しかし、そのかわりに城の各階には**個室**や**倉庫**が設けてあり、そこで武器などを手に入れることになるんだ。

ストーリーのところで説明したとおり、城のなかには、侵入者を防ぐために、いろいろな仕掛けがあるんだ。

たとえば、落し穴。これに落ちてしまうと、**せっかく集めた道具**などを捨てることになっちゃうんだ。穴からはい上がるには、荷物が重すぎて、登ることができないというワケ。その上、登る時にかなり体力を消耗してしまう。

だから、慎重な行動をとるためにかかせないのが、**マップ作り**というワケだ。

マップを作りながら、調べていない部屋がないかどうか、薬や食料など大切な物の拾いのこし、取りこぼしがないかなどに注意してほしい！

敵のなかには**召使いの男**がいる。たまに情報をくれることがあるので、すぐに殺さず情報を得よう！

もしかすると、途中であの魅力的な、**峰不二子ちゃーん**♡に会えるかもしれないぞぉー！

▲おっ！　映画にも登場した敵だ。こんなカンジで突如現われるから気をつけてくれ

▲こいつはなかなか手ごわいぞ

★ルパン三世「カリオストロの城」のポイントは、⑴召使いを殺さない。⑵鍵を５個みつける。２つの情報をくれた●大阪府の足立秀樹くん**ありがとー！**

こいつはムズイぞ、指先がすべてのスーパーリアリズムRPG

ブレインブレイカー

スーパーリアリズムロールプレイング

●X1シリーズ
●5,600円(D)
　3,800円(T)
●エニックス

項目	評価
興奮度	★★★★
中毒度	★★★★
ストーリー	★★★
グラフィック	★★★
ユニーク度	★★★
お買得度	★★★★
総合評価	★★★★

★このゲームのパッケージ&画面写真は、X1用ディスクのものです

これがRPG!?と叫びそうなぐらいにアクション性に富んだゲームだ。スムーズな8方向スクロールでスリリングなアクションプレイが楽しめる上に、ナゾがいっぱいのアドベンチャーなのだ。キャラクターが小さいのは少し残念だが、リアルに動く姿は、十分にプレイヤーを楽しませてくれるゾ。デュランデュランの"ユニオン・オブ・ザ・スネーク"がBGMというのがニクイ、もう完全に耳にこびりついちゃうネ。全体にシンドいゲームだけど、細かくセーブしてがんばろうぜ。

STORY

西暦2600年、地球から2千光年離れた**Xプラネット**が物語の舞台だ。主人公**サヤカ**は、そのころ地球で流行していた**シーキング(宝探し)**に夢をたくして**女性シーカーとなる。**必死になってシーキングを続けるサヤカは、Xプラネットを発見、コンピュータで人間のいないことを確認し着陸を試みる。しかし、なんとXプラネットから**攻撃**を受け、着陸船はサヤカを投げ出すと爆発してしまった。母船に帰るには、Xプラネットの**防衛システム**を**破壊**しなくてはならないらしい。しかたなくサヤカは防衛システムを探しに行くのだが、

▼サヤカが落ちたところダ

▲アブナイ！　撃たれる前に撃て

▶敵のホーミングミサイルだ！

▼スライヤーはしつこいゾ！　後ろに回り込ませて、ふり向きぎわに攻撃だ！

▼マッドマンを大量に倒して、ポイントを増やしちゃおう！ エレベーターに隠れれば撃たれないのダ

▼あれがIDカードかな？

▲前にある黄色いカベはなんだろう！

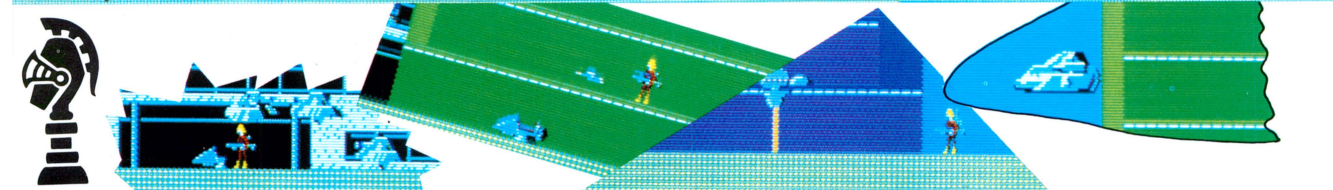
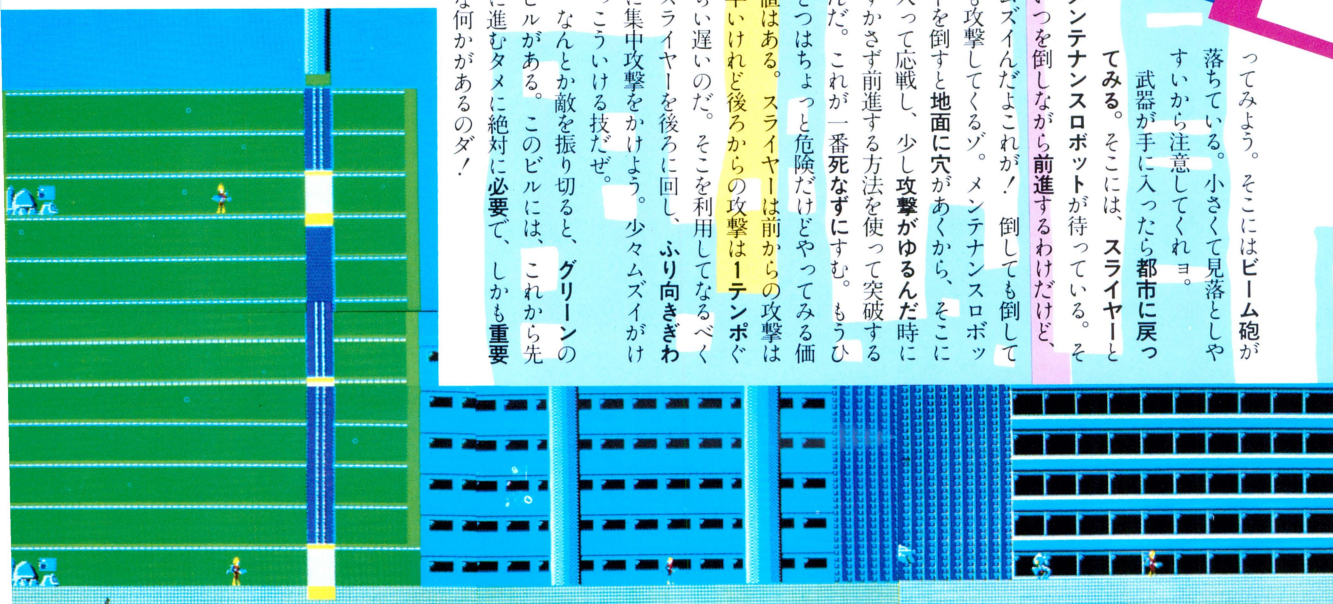
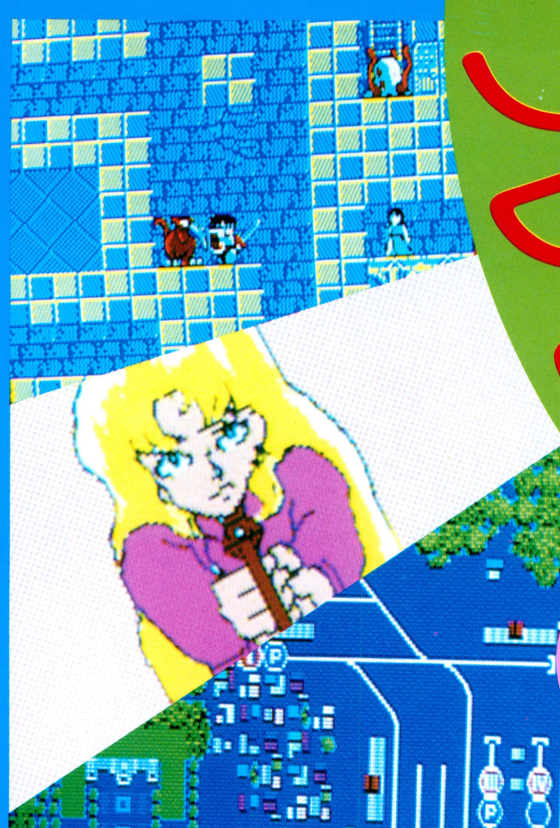
そのゆく手には、今まで体験したことのない危険がたくさん待っている…。

PLAYING

軽快なBGMが流れ始めたらゲームスタートだ。サヤカの動きはテンキー、ビーム砲はスペースキーをたたけばよい。でもスタート時のサヤカは武器を持っていないのだ。まずは、武器を探しに**都市じゃない方へ行ってみよう**。そこには**ビーム砲**が落ちている。小さくて見落としやすいから注意してくれョ。

武器が手に入ったら**都市に戻ってみる**。そこには、**スライヤー**と**メンテナンスロボット**が待っている。そいつを倒しながら**前進**するわけだけど、ムズインだよこれが！ 倒しても倒しても攻撃してくるゾ。メンテナンスロボットを倒すと**地面に穴**があくから、そこに入って応戦し、少し**攻撃がゆるんだ**時にすかさず前進する方法を使って突破するんだ。これが一番**死なずに**すむ。もうひとつはちょっと危険だけどやってみる価値はある。**スライヤー**は前からの攻撃は**早いけれど後ろからの攻撃は1テンポ**ぐらい遅いのだ。そこを利用してなるべくスライヤーを後ろに回し、**ふり向きぎわ**に**集中攻撃**をかけよう。少々ムズイがけっこういける技だぜ。

なんとか敵を振り切ると、**グリーン**のビルがある。このビルには、これから先に進むタメに絶対に**必要**で、しかも**重要**な何かがあるのダ！

▼このグリーンのビルには重大なナニかが隠されているのだゾ

ASOCOM NO.6 愛読者プレゼント 50名

ロールプレイング大特集号のNo.6。キミのねらっているソフトはあったかな？　今回のプレゼントですヨ。RPGを筆頭に、アドベンチャー、シミュレーションの3本立て。掲載ゲームソフトをプレゼントしまーす。

ずばり本誌掲載のゲームソフトを50名の皆さんにプレゼント

ロールプレイング

①ザナドゥ
②ハイドライドII
③ウィザードリィ
④夢幻の心臓II
⑤ウルティマIII
⑥ライーザ
⑦リグラス
⑧タイムエンパイア
⑨メルヘンヴェール
⑩ルパン三世 カリオストロの城
⑪ブレインブレイカー

アドベンチャー

⑫アグレス
⑬ランギスタンからの脱出
⑭はーりぃふぉっくす 雪の魔王編
⑱ナナちゃんのスター誕生

シミュレーション

⑮現代大戦略
⑯蒼き狼と白き牝鹿
⑰三国志
⑲A列車で行こう
⑳S.F.3.D
㉑南海の標的
㉒シティー・ファイト

★詳しい応募方法は、袋とじの最終ページを見てね。

キミの行動パターンが謎解きのすべてだ。勝負は会話だゾ！

AGGRES

アグレス

●PC-98シリーズ
PC-88シリーズ
FM-7/NEW/77/AV
X1t/II
●7,800円(D)
●リバーヒルソフト

項目	評価
興奮度	★★★
中毒度	★★★★
ストーリー	★★★★
グラフィック	★★★
ユニーク度	★★★★
お買得度	★★★★
総合評価	★★★★

じっくり型の謎解きだ。3つのシーンの中には、いろいろな人物が登場。トリックもさまざまだ。キミの判断で人と接しながら情報を得て、秘密を探っていく。

対話を重視したゲームは多くあるけど、キャラクターのデータが加わったこのゲームは、かなり現実的なアドベンチャーに仕上がっているゾ。さらに、3シーン目が、研究所内の移動モードで、RPGの3D迷路探険と、ほとんど同じ感覚が味わえるのもうれしいネ。

"アグレ

中級

★このゲームのパッケージ＆画面写真は、ＰＣ-88用ディスクのものです

STORY

ボーイの父は、宇宙考古学者。そのDr.デューマは、研究調査の旅に出た5年前、突然、**消息を絶ってしまった**のだ。

ボーイは、必ず生きていると信じ、星間連絡船で貨物運びをしながら**父を探し続ける**のだった。そんなある日、ボーイはひらめいた。**キャナック**が何か知っている！　相棒の**アンドロイド・マリー**と、さっそく行動を開始する。

STAGE 1

DOWNTOWN HAPPENING

▶最初のシーン、ダウンタウンは、シティ・ライブラリーから始まる。左側のキャラクターデータがゲームの進行に影響を与えるのだ

▶このおばちゃんは、おだてると喜ぶけど、中に入れようとしない

▼何か知ってるはずだ！キャナック！　答えろ。しつこく聞き出すのだ

PLAYING

ボーイの相棒は**ロボット**だ。いっしょに行動して、いろいろ**アドバイス**や**忠告**をしてくれるんだ。近未来を舞台にしたアドベンチャーだけど、宇宙空間を冒険するようなスケールの大きなものではなく、一つの地域の中を**移動し、人と会い、探索をしていく**という設定なのだ。

ゲームは**3つのシーン**に分かれている。まずは**ダウンタウン**。さっそく**シティ・ライブラリー**に向かおう。

コマンドは選択式で、行動パターンを選んで入力する。人と**会話**する時の方法は、まず、**「はなしかける」**と、**「たずねる」**のどちらかを選ぶ。初めて会った人物なら、話しかけて、**あい**さつするこ

「おにいちゃん、あそぼ！」

▲公園に子供がいた。お兄ちゃんは今忙しいんだョー。まいったなモー

▶どけ！　って言ったら泣いちゃった。困ったな

とになる。

その他に、「**おだてる**」「**おどかす**」というのもあるんだ。相手によっては、こういうことも必要になるゾ。

そして、**キャラクターのデータ**は、SKILL（技術）、EMOTION（感情）、PHYSICAL（体力）、OPERATION（操作性）の4つが、グラフ状に画面に表示される。これらのデータが、なんと、**ゲームの進行に大きく影響**するのだ。変な所で「おだてる」とか、「おどかす」などをすると、**感情**のデータが低下してしまい、情報を聞き出せず、行きづまってしまうことにもなりかねないのだ。

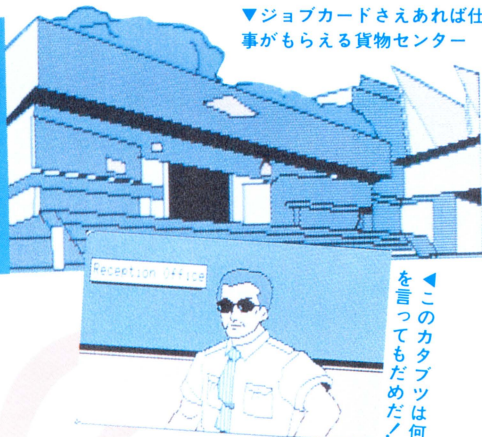
さて第一番目の**ダウンタウン**では、**シティ・ライブラリー**から、**貨物センター**、

▼ジョブカードさえあれば仕事がもらえる貨物センター

◀このカタブツは何を言ってもだめだ！

そして、ビル街の「**リー**」**という店**などで、展開する。ここでは、ひとつひとつの手続きが重要だ。ある持ちものがないと、その場面から抜けることができなくなったりする。たとえば、**公園**に行くと出てくる**子供**は、謎解きには関係ないけれど、一度会ってしまったら、何を言っても抜

▼地下の店「リー」には秘密がある！

▲この男から情報を得るには、ハイウェーブ受信器を

◀謎の男。ジョブカードを買うことができるけど、それだけで安心してはダメ！

▶店の奥には、占い師がいた。いったい何者なんだろう。たずねてみよう

◀水晶の中から現われたのは、まさしくDr.デューマの姿だった

け出せなくなってしまう。脱出する方法はただ一つ、ゲームの○○○○○○を与えてやる。これで満足してくれるだろう。地下の店「リー」では、**カウンターの男**が重要だ。彼の望みを聞き出して、その通りにしてやると、先へ行けるゾ。

ダウンタウンでのポイントは、いくつもあるけど、最初の**ライブラリーの職員**は、いろいろたずねても、おだてても、キャナックに会わせてくれない。となると残る手はただ一つ、**強行手段**だ。それから、**貨物センターの職員**も問題だ。地下の店「リー」の男から**ジョブカード**が手に入るけど、**これを**、そのまま貨物センターに持って行くと、「**ニセ物だ**」ということで、つかまって**ゲームオーバー**になってしまうんだ。

そう、貨物センターに持っていく前にやることがあるんだ。もう一度**公園**に行ってみよう。

STAGE 2
LAKETOWN ACCIDENT

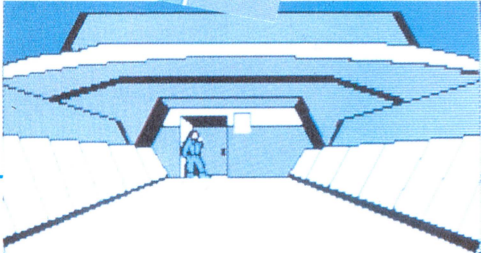
◀警備員をだまして中に入るしか手はないゾ

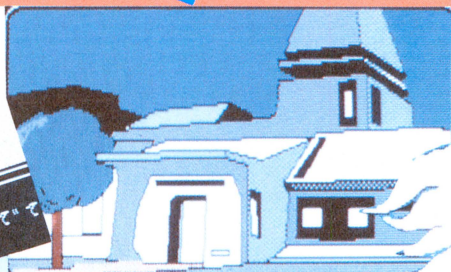
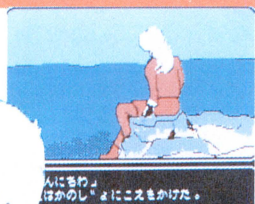
▶恐いサカナです

▼この研究所の中に最後のカギが隠されてる

▼酔っぱらいのお兄ちゃん

貨物センターで、荷物運びの仕事がもらえれば、このシーンはほとんどクリアーだ。届け先のレイクタウンのシーンに入ることができる。

レイクタウンでは、その次の**研究所**のシーンに行くために、つまり研究所の中に入るために行動することになるんだ。研究所の入口に立つ**警備員**は、まともに相手をしても、絶対、中に入れてくれない。入るためには、女の子に会って、○○○○を入手すること。女の子とは、そうあの**ガルプラトゥーン**のメンバーだ。2人出てくるけど、なぜかガンを向けてくるんだなあ。**カワイイ**のに…！　それぞれ対応のしかたが違うから気をつけてネ。

Adventure

▲またまたガルプラトゥーンの女の子だ。いいかげんにしないと、ぶつゾ！

▲市長の家にも行ってみよう

◀やさしく声をかけたつもりなのに、銃を向けてくる！ うまく話をして、お友だちになりましょう

途中で、**マクリントン・オソルコン**という人物に会うことになる。彼は市長の秘書なのだが、注意が必要だ。あることをたずねると、**犯人**にされてしまい、ゲームオーバー！ てなことになってしまう。

さて、女の子からチョーダイした○○○を身につけて、とうとう**研究所**に入り込むことができた。最初に出会うのが**ダーティ・バロー**だ。あのおたずねものが、大変な秘密を知っていたのだ。**Dr.デューマ**が研究所にいることを確信して、ボーイは、突入することになる。

ここで画面は突然、**移動モード**になる。まるで、RPGの地下迷宮のような**3D表示**で、研究所の廊下が続いているのにはビックリだ。マップは、それほど広くないけど、各部屋には、謎が隠されていて、時々、**大事なモノ**が手に入る。

とにかく最初は、**サイモン・ノートン**のいる部屋に入ることだ。次に、大きな**スクリーンのある部屋**。この中にあるドアは、**キーセンサー**を使っても開かない。そこで、あるものを使わないといけない。ここをクリアーできないと、次の展開はないものとあきらめたほうがいいね。

研究所内には、他にもいろいろ部屋がある。そして、途中で、恐ろしい**キメラ**が出現する。キメラを倒すには、○○○が必要なのだ。これは、スクリーンの部屋で使うものと同じなんだ。

最後は急展開だ。**Dr.デューマがどこかの部屋にいる**。あとは、キミの行動しだいで、すべてが決まるゾ。

▲こいつめが出たらもうだめ！ END！

▶悪名高きダーティ・バロー。やっと正体をつかんだゾ

STAGE 3 CRISIS AREA

▼これが最終シーンの移動モード。リアルな3Dだ

AGGRES PRESENTED BY RS riverhill soft

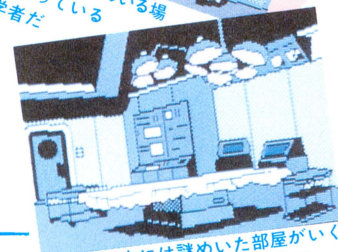
SKILL EMOTION PHYSICAL OPERATION

いど"うキー 8 4 6 2

▼研究所内で出現するキメラたちだ！ 武器がないと倒せないのだ

「はっはっは、おまえか"ボ"ーイか。いのちもすでにきたようだ"な。わたしのつくりだ"したキメラか"おまえをしまつしてくれるた"ろう」

▲悪事の張本人メセトラをキミは倒せるか?!

▲Dr.デューマのいる場所を知っている科学者だ

▲研究所内には謎めいた部屋がいくつもある。このどこかに秘密が…

全画面モノクロが雰囲気満点！
キミはこの王国を脱出できるか

ランギスタンからの脱出

AN ADVENTURE GAME

●PC-88/mkII/SR FM-7/NEW
●4,800円(D)
●スタークラフト

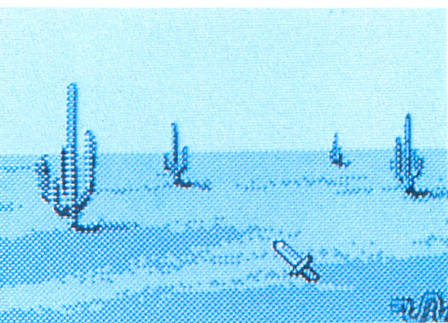
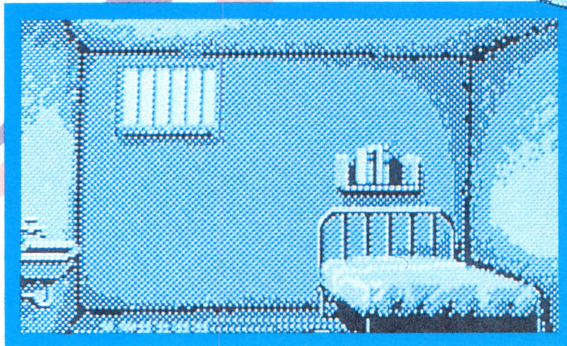
興奮度	★★★
中毒度	★★★
ストーリー	★★★★
グラフィック	★★★
ユニーク度	★★★★
お買得度	★★★
総合評価	★★★★

★このゲームのパッケージ＆画面写真は、PC-88用ディスクのものです

なんだかじめじめとした暗い牢獄の中のシーンで始まるこのゲームは、スリルとサスペンスとまではいかないが、アドベンチャーというジャンルの中で、アクションあり、RPGの要素ありのおもしろいゲームだ。

このゲームの一番の特徴は、全シーンモノクロで構成されていることだろう。脱出という暗い（?）テーマにはもってこいの雰囲気でカラーでは味わうことのできない何かがあるゾ。

STORY

オーネスト・ボブ社の二度と忘れられない休暇旅行に参加したキミは、アフリカ中部のランギスタン国で突然拉致されてしまう。

このままでは殺されてしまうかもしれないと思い、キミは脱獄を試みる。しかしなかなかうまくいかない。ある日少年の助けを借りて、やっと脱獄に成功する。

しかし目標の国境はまだまだ遠い。野を越え山を越えキミは逃げるが、行く所には必ず危険が待っているのだ。冬眠中の熊が、ジャングルの土人が、キミに襲いかかってくるゾ。

果たしてキミは、国境を越えて、家族の待つあたたかい家に帰ることができるか!?

PLAYING

コマンド入力は、日本語、英語どちらでもOK。行動するためのキーは、ファンクションの1〜5それとDだ。それぞれ北南西東、上、下となっている。

ストーリー自体、さほど難解

▲この本を読めば飛行機もOK！

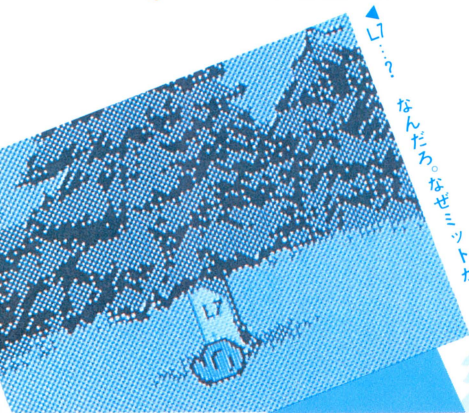
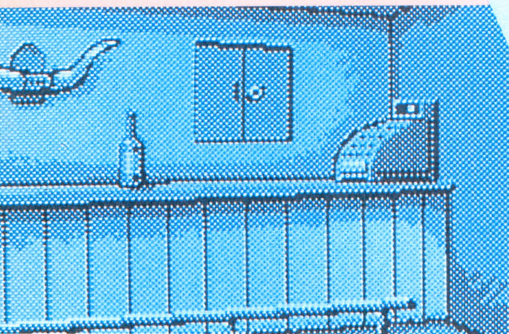
FLY BY NIGHT

▲このなんとなく暗い牢の中からゲームは始まる

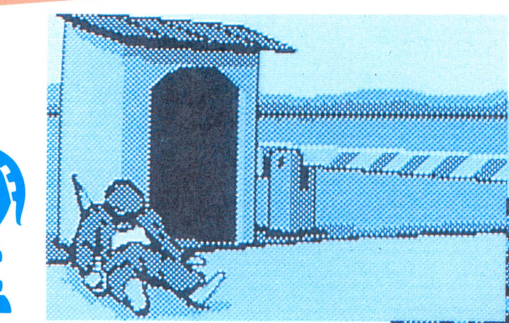
▲ナイフがあるゾ！　でもヘビがいるから…

▲ムム、壁に何か書いてある

▲この首つり台のロープは、取れそうだゾ

▼L7…？ なんだろ。なぜミットが…

ではないが、考えさせられる場面がたくさんある。

画面下に**ヘビ**が動いている時は何も入力してはいけない。入力するとヘビにかまれてゲームオーバーになってしまう。そういったことに気づくまで何回もプレイヤーを悩ませるあまりのシンドさに、「このディスクいかれてるんじゃない」なんて頭をかかえたぐらいだ。

それに**雪山**のシーンでは、いきなり**リアルタイム**になって、もたもたしているとこごえ死んでしまうのだ！

初めは牢獄のシーンからだ。とにかく**逃げること**だけを考えなければダメ。まわりにあるものは、必ず**見たり取ったりする**こと。窓の外もなんとかすれば見ることができるゾ。

そして、この牢を出るには、窓の外にいる少年から**シャベル**をもらうことだ。これでカベをホル。そうすればめでたく外に出られるってわけだ。**出る前**に、さっきからウロウロしているネズミを取っておくことを忘れてはいけない。エッあれ取れたの？　という人がいるだろうナ。ハッキリ言ってそういう人にはこのゲームを解くことはできないゾ。ネズミを取るにはキミの持っているチーズをあげれば簡単サ。

脱獄に成功したら、ひたすら国境に向かって逃げるだけだ。前の部分でも書いたけど、本当に行く所には必ず危険が待っているんだ。

雪の斜面をスキーで滑るシーンがある。ここは**アクションゲーム**なのだ。テンキーの**4**と**6**で左右に動かすことができるのだが、PC-88SR版では、けっこうスピードがあって、よそ見してると木にぶつかってゲームオーバーなんてことになっちゃうゾ。ここではコースをどんなふうにとってもいいのだけど、方向を変えるのは木の直前がベターかナ!?　アクションがにがての人はこの前にセーブすることをオススメするヨ。

このゲームで一番悩む所は、酒場の**トダナのカギ**が開かないことだろう。キーワードは、酒場の中のものを見るとか、来る途中の木に書いてあるとか、わりと簡単に見つけられるハズだ。で、なんで悩むのかというと、**文字の並べ方**なんだヨ。これはある文字を**ダブらせれば**イイのだ！　わかったかナ。

このゲームではヤバイと思ったら**来た方向**に戻ること。これで死なずにすむことがあるのだヨ。

◀貴重なお酒なのダ

▲橋がこわれているゾ。向こうに行きたいのにナ〜

▼酒場の中だ。戸棚には鍵がかかっているゾ

▼農夫がいたら手伝ってあげよう！

▶吹雪の中やっと山小屋に着いたのだが…

▲何かをあげたら眠っちゃったョ 今がチャンスだ

◀クソ〜！　ここを越えればもうすぐ国境なのに…そうだアレで吹き飛ばしちゃえ

いよいよ独り立ちする時がきた
勇気をもって、今こそ旅立て！

はーりぃふぉっくす 雪の魔王

●PC-60シリーズ
MSX(64K)
●4,600円(T)
●マイクロキャビン

興奮度	★★★
中毒度	★★★
ストーリー	★★★
グラフィック	★★★
ユニーク度	★★★
お買得度	★★★
総合評価	★★★

かわいい動物がたくさん登場するアドベンチャーゲーム「はーりぃふぉっくす」。前作に引き続いて、この「雪の魔王編」にも、いろいろな動物たちが登場するよ。前作の主人公は母ギツネだったけど、今回、大活躍するのは子ギツネクンになるんだヨ。

話の内容は、前作の続きなんだけど、一話完結なので、前作を特に知らなくても楽しむことができる。

簡単なコマンド入力さえ覚えてしまえば、初心者にだってすぐプレイすることができるゲームなんだよ。

全編、メルヘンタッチのこのゲームはまるで、飛び出す絵本のようにかわいいゾ！

★このゲームのパッケージ＆画面写真は、ＭＳＸ用テープのものです

▼さあ、マリさんを探しに出発しよう！

WELCOME

おや？マリさんかな

STORY

前作でロムス病にかかった子ギツネも、すっかり元気になった。

そんなある日、長い**冬がロムスの森を襲った**。きびしい寒さで動物たちが倒れていく。その中には、あの**母ギツネ**も……。子ギツネは、やり場のない悲しみの中でひとりの少女を思い出した。**少女の名はマリ**。一年前母を追い、雪の中で倒れていたところを助けてくれた、**あの少女に会いたい！**降り積った雪の中、シタンの町へ歩きだす子ギツネだった。

マリさんめざしてガンバレ！

▶あることをしないと話しかけられないよ

PLAYING

動詞＋名詞の形で入力するコマンドで、**情報を得たり、探したり、ものを拾ったり**と少しも難しいことはない。移動も、**カーソルキー**を使うだけで簡単なんだ。だけど、よーく考えて行動しないと、すぐに行きづまってしまうゾ。

会話のポイントは、一回だけ話を聞くのではなく**続けて聞くこと**。相手が「**おまえも、しつこいキツネだねぇ**」と言うまで聞くことだ。

最後まで話を聞かないと、大切な情報を得られないばかりか死を招くことにもなるゾ。

しかし、情報をくれるいいヤツばかりいるわけじゃない。ぐずぐずしていると**襲ってくるヤツもいる**から注意が必要だよ。

いぬさんは
とても礼儀正しいんだよ

★はーりぃふぉっくす「雪の魔王編」では、氷の城の魔王を**タタク**と何回でもコマンド入力ができる。
●大阪府の大澤祥浩くんアリガトー！

Adventure

▼彼らから情報を聞き出して安全な道を選ぼう

アドベンチャーに、絶対必要なのが**マップ作り**。マップを作りながら、もらったものや拾ったもの、それに今回は、**いくつかの呪文**を教えられるから忘れずにメモしておこうね。

現在の持ち物を確認したい時には「**もちもの**」と入力すれば画面に表示される。はじめから持っているものには「**はっぱ**」というのがある。これは、主人公がキツネだということで、なにかに**ばける時に使用する**ものなんだ。でも**3枚**しか持っていないから、ムダ使いしちゃだめだよ。

冒険の途中には、**川**や**湖**など先へ進めない所が出てくる。そんな時には、このはっぱを使うことになるハズだ。注意してほしいのは、**ばけられるものには限りがあること**。**実際に見たことがあり、心があるもの**にしか、ばけることができないんだ。その上、ばけていられるのは、**ばけた画面の中だけ**。うかつに移動したりすると、またもとのキツネに戻ってしまうんだ。

途中まではスムーズにいっても、終わりに近づくにつれて、行きづまり、へたに行動すると、すぐに死んでしまったりする。特に、**魔王**がいるという**氷の城**では、今まで以上に**慎重な行動**をとらないと、魔王を怒らせてしまい、せっかくたどり着いてもおしまいになるヨ。落ちつくことが大切だゾ。

▲実際に、会ったことのあるものにばけられる力があることを思いだせ！

▲おなかのすいた白鳥さんに○○○をあげると…

▼うっかり道をまちがえちゃうと…

▲どこの鍵かな？

▲うわぁー！ たすけてくれえ！ と叫んでも、あとの祭りだ

キミの生活態度がカギをにぎる!? とってもHOTなアドベンチャー

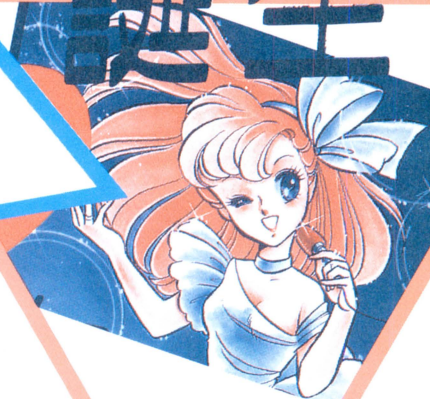
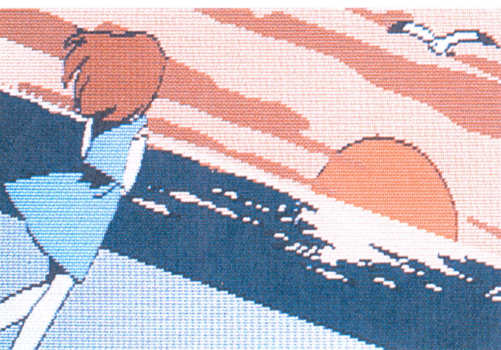
ナナちゃんのスター☆誕生

●PC-88/mkⅡ/SR FM-7/NEW/77
●6,800円(D)
●エヌ・エス・アイ

項目	評価
興奮度	★★★
中毒度	★★★
ストーリー	★★★
グラフィック	★★★★
ユニーク度	★★★
お買得度	★★★
総合評価	★★★

★このゲームのパッケージ＆画面写真は、FM-7用ディスクのものです

TVはいつも アイドルで盛り上がっているネ。キュートなナナちゃんが、アイドルスターになっちゃうというアドベンチャーゲームだ。

ナナちゃんに限らず、登場する女の子はみんなかわいい！ TVアニメの女の子みたいにキラキラと輝いて見えちゃうゾ。"ゴックン"生ツバもののシーンは特にないけど、なんとなくウレシクなってしまいそうなゲームだ。

STORY

いつも元気なナナちゃんは、ある日港で、おなかをすかした**カモメ**に会う。カモメに何か食べさせてあげようと、心のやさしい彼女は、町に買い物に行く。そしてひょんなことから**オーディションの紹介状**をもらう。心ときめくナナちゃんの、スターへの道が開けて行く。"ぐわんばれ！ナナちゃん"オーディションの当日、両親を説得して会場に向かいオーディションを受けることになるのだが…。

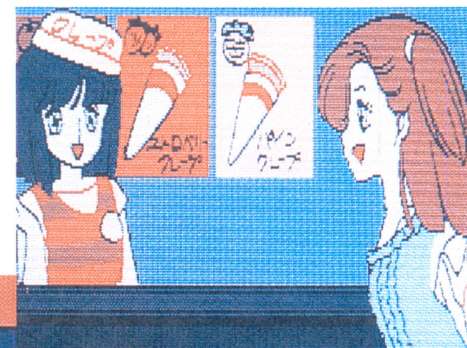
▲天使ノエルだ

▲きれいな夕陽だネ アレ!?カモメが…

▲いじの悪そうな顔のおねえさんだネ

PLAYING

コマンド入力は、**カナ**でも、**ローマ字**でもいい。また、動詞・名詞どちらから入力してもOK。スムーズにゲームが進められるゾ。

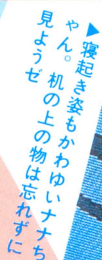
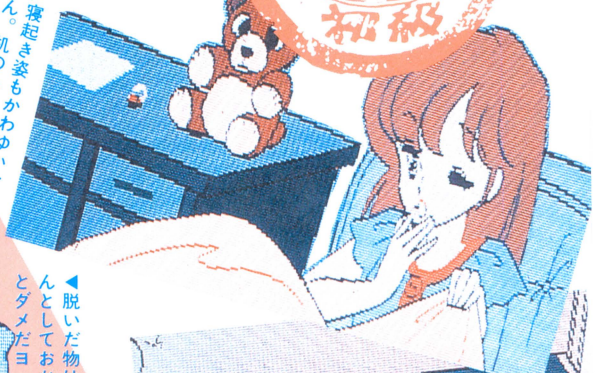
今回テストプレイで使ったFM系では**f・1からf・9**までにゲーム中よく使う**動詞**が入っている。さらに一度使った名詞はf・1から順にに登録されちゃうってんだから とても**親**

◀この3軒のお店には必ず入ろう！

▲親友のマキちゃんがいる。彼女におつかいを頼まれることからゲームはおもしろくなるのだゾ！

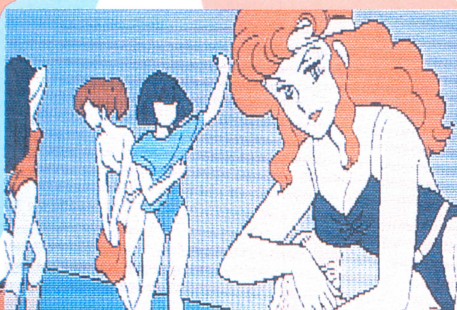
Adventure

秘級

▲寝起き姿もかわゆいナナちゃん。机の上の物は忘れずに見ようゼ

▲ナナちゃんの両親。キビシイ親でも食べ物には弱いのです

◀脱いだ物はきちんとしておかないとダメだヨ

ああ〜
きもちイイ！

▲きれいに整理されているナ〜。服を取ったらちゃんと引き出しは閉めること！これはジョーシキだネ

▲あのおねえさんがオーディション会場にも

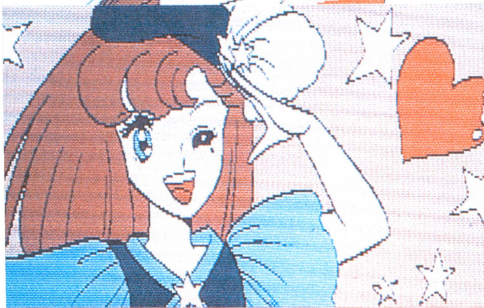
◀忘れ物をして、人に借りるとこうなるのダ

▲みごと合格。スターになったナナちゃん！

切な設計だ！

このゲームの最終目的はオーディションに合格すること。**ダンス**や**歌**の試験の後に、点数が表示されるゾ。この点数が**90点以上**じゃないと不合格＝ゲームオーバーになってしまう。せっかく最後までやったのに、ここでまた**初めから**プレイしなくてはいけなくなるのだ。これはスッゴクしんどいネ。

それじゃ、どうすればいいのか？　それは日常生活の**ジョーシキ**を守ればよいのだ。わかるかナ？　たとえば、人に会ったら、いきなり話をせずに、まず**あいさつ**をするとか、開けた物はちゃんと**閉める**とか。そんな細かい事がオーディションの合否にかかわってくるってわけだ。キミの生活態度を見直すつもりでプレイしてみると面白さが倍増するかもヨ。

ナナちゃんは、カモメのために町に行くのだが、町には**三軒**のお店がある。どのお店から入ってもOKだけれど、彼女の持っているお金の範囲内(**500円**)で買い物をしよう。買う物は、**クレープ**と**ビッグドック**だ。クレープは家に持って帰り、ビッグドックはカモメにあげようネ。それから**バーガーキッチン**では、赤い服のおねえさんが**怒りそうになる**まで話をしよう。

クレープショップで親友の**マキ**ちゃんに、おつかいを頼まれるヨ。行き先は**トライプロ**。でもすぐにトライプロに行ってはいけない。ビッグドックを持っていたらまず港に戻ってカモメに食べさせてあげる。するとカモメは**天使ノエル**になるゾ。

町に戻るとまた、おねえさんに会うから、前と同じように話そう。別れるときに**紹介状**をくれるハズだ。紹介状をもらったらトライプロに行くのだ！　そして…。

オーディションの当日は絶対**忘れ物**をしないこと。**机の上**の物はよく見ておこう。

▼いきなり姿を現わした悪魔だ。朝・アレに書いてあった呪文を言ってごらんヨ。きっと助かるゼ

ヒゲ熊のシミュレーション調査報告

3年前の第一次シミュレーションブームが終わって、ここ1年ほどは各ソフトメーカーともシミュレーションには見向きもしなかった。ところが、去年の暮れごろから、光栄やシステムソフトなど、老舗のソフトハウスだけでなく、いろんなところから新しいシミュレーションが発売され出した。

ひとつには、アドベンチャーゲームの行きづまり、ロールプレイングのパターン化の中で、次のジャンルはこれだ！ということもあるだろう。

しかし、シミュレーション・フリークのボクとしては、やはり、コンピューターには、シミュレーションが向いている、という事にみんなが気がついてきたせいだと考えたい。

ひと口にシミュレーションと言っても、ロールプレイングなどと違ってそのパターンは広い。今回紹介するソフトでも、オーソドックスな『S・F・3・D』から、異色作『A列車で行こう』まで、ひとつのジャンルでくくってしまうのが難しいほどさまざまなゲームがある。

同じウォー・ゲームでも『シティー・ファイト』と『現代大戦略』ではまったく別のゲームだし、それぞれおもしろい。

数値計算やデータ整理の得意なコンピューターにどのような思考ルーチンをつめ込めるか、プログラマーとプレイヤーとの闘いでもある。

ともかく、シミュレーションにパターンの限界はない。シミュレーション・ゲームは美味しいぞ！

現代大戦略
戦略級ゲームの完成品

●PC-98シリーズ
●7,800円(D)
●システムソフト

システム・ソフトといえば、PCシリーズのTECKNOWのように、ハードの解析本でも有名なソフトハウスだけど、日本での本格的シミュレーション・ウォー・ゲームの草分けソフトハウスのひとつでもあるって知ってたかな？

『珊瑚海海戦』がそれなんだ。なにしろ、ソフトといえばプラスティックのケースに入ったカセットがほとんどだった当時に、ディスク2枚組14、800円というのでビックリしたものだ。

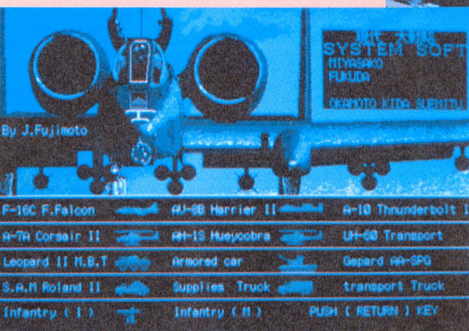
そのゲーム自体は操作性などで賛否両論あったのだけど、今回、自信をもって発表したのがこの『現代大戦略』だ。内容的には『**森田のバトルフィールド**』の**発展型**。都市を占領すると生産性が上がって、高価な兵器を作れるというシステムで、**兵器も多種類**にわたっている。おなじみHEX（MAPを六角形で区切る）が60×60の広大な**MAP**を15種類内蔵（瀬戸内海WARSなんてのもある）の上、コンストラクションもOKだ。

戦闘機・爆撃機が各2種の他に**戦車・装甲車**が4種、**攻撃ヘリ**などバラエティにとんだ選択ができるので、**敵の兵力**に合わせて自軍を編成しなければならない。

ともかく地道に支配都市を増やし（軍備費は支配都市によって決まる）、補給を考えながらやっていかなければいけないので、気の短い人には少しつらいが、**PC－98**のグラフ

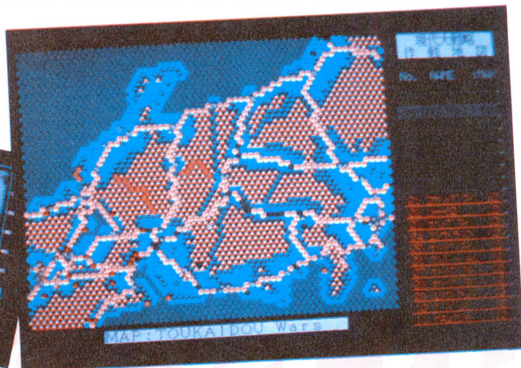
▲カッコイイだろ！　これがタイトル画面だ。見ただけで興奮するゼィ

▲作戦中に使用できる兵器の数々だ

★このゲームの画面写真はPC－98用です

★**大戦略パワーアップキット**が出た！　伊豆半島や九州戦争など30種のＭＡＰに、新しい兵器やシステムを追加できる。作りっぱなしや、売りっぱなしでないソフトハウスの姿勢がウレシイネ！

Simulation

▼敵が降伏した。これが勝利のシーンだ！

▼自軍（青）のゲパルトが敵軍（赤）の補給隊を攻撃している。敵の隊はもう壊滅寸前！

◀パワーアップキットで追加された全体図。名古屋を制圧したゾ！

イックをフルに使った戦闘シーン（慣れてくるとカットできる）もあるので十分楽しめる。

必勝法としては、初期の状態では**輸送ヘリ**による**兵士の移動**をできるだけ**遠く**にとり、司令部の近くは**歩兵を歩かせる**こと。終盤では全部で**32部隊**という制限があるため、必要のない隊は**わざと全滅**させて強力で必要な部隊を作ること。また1ユニット（1部隊は10ユニットで構成される）でも生き残ると補給で再編成されるので、できるだけ1回の攻撃で全滅させること。敵部隊が防御に有利な場所（森など）へ移動しての攻撃をさせないなどだ。

コンピューター側の思考ルーチンがあまり強力でないので、まじめにやれば必ず勝てるようになるだろう。

蒼き狼と白き牝鹿
裏切りだけが心配だ

●PC-98・88シリーズ FM-7/77/16β MZ-2500 MSX
●7,800円、8,800円（D） 4,800円（T）
●光栄

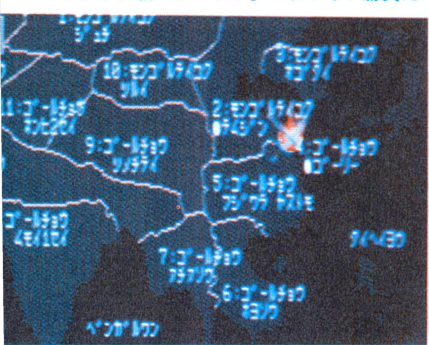
三国志
中国は大きく制覇の道は遠い

●PC-88/mkII /SR
●14,800円（D）
●光栄

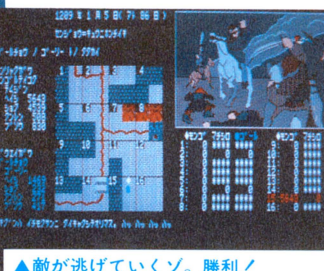
『信長の野望』でひとつのシミュレーションのスタイルを作った光栄がその**発展型**として出したのが、この二つのゲーム。いわば**国盗り合戦**というわけ。

『**蒼き狼と白き牝鹿**』は**ジンギスカン**が**世界統一**を果たすまでを3つのステージ（**蒙古統一・アジア統一・ヨーロッパ征服**）で戦うもの。システムは「信長」に近いが、将軍候補を選んで征服した国の統治をまかすという形をとっている。「信長」がゲーム初期を切りぬければあとはわりと楽勝だったのに比べ、このゲームは最初は楽だが、領土が大きくなるほど難しい。ゲームバランスを取るためか、部下の「**裏切り**」というのがあり、こいつがひんぱんに起こるのだ。

▼アジア統一のマップ。これからが勝負だ

★このゲームの画面写真はPC-98用とPC-88用です

そこで必勝法。ともかく自分の**領地だけを豊かにする**。しばらくたつと、他の国々で戦争をおっぱじめ、どこかの国がジンギスカン以外の国を統一する。ジンギスカンをねらって隣国に敵勢力が結集したのを見はからって、**もっとも信頼**できる**部下**（できれば**息子**）に攻撃させる。年月がたちすぎて老衰で死亡しない限り世界統一も不可能ではない（でもゲームとしては面白くないなぁ）。

そして『**三国志**』は、このスタイルをもっと大がかりにしたもの。正直いってボク、最後までいっていないのだ。本誌のX氏も一ヵ月以上、仕事もせずに!? ガンバっているけど先は長〜い。

なにしろ**シナリオが5本**もある上に、ひとつのシナリオをやるのにも何ヵ月もかかる。せっかく敵をやっつけても、敵は「**放浪**」をしながらもう一度国を興して再起をねらえるというのだ。まあ、確か

▶ひとつの目的を達成すると出る画面。なにかドラマを感じるゼ！

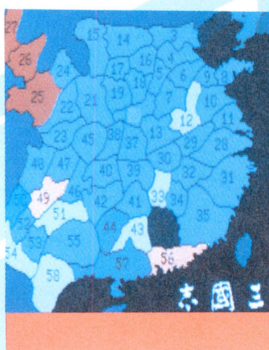
▲敵が逃げていくゾ。勝利！

▲画面が赤くなる夕方のシーン

に、実際の三国志でもそういうのはあったけどネ。

ちなみに、**劉備**を選んでプレイしているX氏の場合、劉備は

▼本誌X氏の力作。数ヵ月の努力の結果41ヵ国を制覇！

▲選ぶ武将で運命が変わる

死んでしまって、劉備の**息子を孔明**が助けてプレイしているそうで、これじゃあほんとに歴史そのまま！

ともかくそのスケールの雄大なことは今までのものとはケタ違いだ。あと何十年かたって年金で暮らせるようになったら(?)やるゾ〜と気の短いボクは考えているのです。

シミュレーションよりゲーム性を重視する光栄の考え方に非常に共感し、ファンでもあるボクだが、ひとつお願いしたいことがある。

それは**コマンドを入力するたびに表われるアニメ**。慣れてくるとスッゴクイライラする。なんとかカットする方法を考えて欲しい。

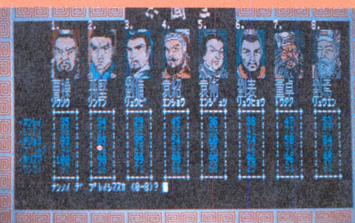
それでもこのゲームは、頂点をきわめたシミュレーション・ゲームと言えるだろう。

A列車で行こう
シミュレーションの新風

●PC-88シリーズ FM-7/NEW/77/AV
●6,800円(T) 7,800円(D)
●アートディンク

ぶっとんでしまった！

たしかにシミュレーションだ。だがウォー・ゲームではない。**アメリカ大陸を横断する鉄道建設**が目的だ。しかも完全な**フィクション**。鉄路敷設専用のA列車を操作し、線路を東海岸から西海岸まで延ばして**大統領特別列車**を走らせなければならない。ところが資金に限りがあるため、

★このゲームの画面写真はFM-7用です

線路を延ばしている最中でも**客車**を走らせなければならない。しかも延長用のレールは**貨車**を走らせないと手に入らない。

鉄道建設ものは、アメリカでは**ボード・シミュレーション・ゲーム**のひとつのジャンルとして人気がある。だが、このゲームはそれらとは一味も二味も違う。鉄路敷設専用列車なんて無茶苦茶だ。とうてい現実にはありえない。

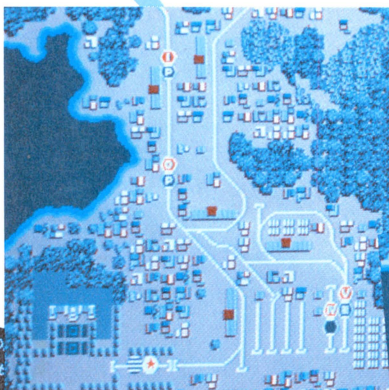
しかしシミュレーション・ゲームとは必ずしも現実に忠実である必要はない。ある架空の状況を設定して、その状況の中で**ルール**さえきっちりしていれば、シミュレーションなんだ。

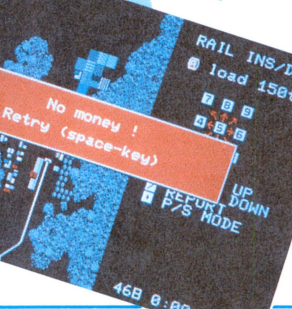
で、このゲーム。おもしろく、かつムズイという2つの相反する内容が両立している。

プレイヤーは忙しい。**昼は線路を作り、夜はポイント切替えや客車の運行予定**を立てなければならない。なにしろ**リアルタイム**で、時間は飛ぶように過ぎて行く。

ボクは2つめのトンネルを過ぎて少し行った所で、必ず資金切れで破産してしまう。やり方が根本的にまずいのだ。恥をしのんでARTDINKにTELした。アソコン読者のためにと頼むと、ヒントをくれたョ。

やはり単線では無理ということだ。複線、というより**ループを作って**客車を4

▼事故を起こしたりすると資金不足でゲームオーバー

▲右の写真にくらべて家が多くなって、街って感じたネ。うまく列車を走らせると、こうなるのだゾ！

▼まったく敷設工事をしていない時点。周囲には家が少なくてさびしいナ〜

Simulation

▶目的地まであとわずかだ

台とも**同方向**に走らせて資金かせぎする。A列車でこのループを少しずつ大きくしていく方法がいい。だが一ヵ所だけネックがある。**2つ目**の**トンネル**は複線にならないのだ。ここの処理さえうまく行けばなんとかなりそうだ。

このトンネルまでで全体の7割、ただしゲームの難しさはまだ3割ほどのこと。なおトンネルは全部で**3ヵ所**ある。ループ（つまりアメリカ大陸の山手線ってわけだ）を工夫するしかないようだ。

こういう型にはまらない新形式のものがたくさん出てくればシミュレーションゲームも前途洋洋だネ。

▲90％工事が終わっている。ムム、業績もなかなかかな？

シティー・ファイト
定評ある市街戦ウォー・ゲーム

●PC-98シリーズ
PC-88シリーズ
FM-7/NEW/77
×1シリーズ
MSX2
●6,800円(D)
●ポニカ

▼こんなMAPが8種類内蔵されている

ボード・ゲームの世界では「**市街戦**」といえるジャンルがあり、熱心なファンも多い。部隊単位や個人単位で戦う局地戦だ。昔なつかしいサンダース軍曹ひきいる「**コンバット**」の世界だ。

ところが、このジャンル、それほど一般うけしなかった。この種のゲームでは**索敵**という要素が必須だからだ。当然、一枚のボードに敵と味方のコマ（UNIT）を置いたのでは両軍の配置が丸見えになってしまう。あの街角を曲がったら敵がいるかも知れないと警戒しながら移動したり、ヤケッパチで道路を走って横切ったり、というのがこのタイプのゲームの楽しさなんだ。

ボード・ゲームでは、この〝索敵〟のシステムにいろんな苦労をしている。真ん中に相手が見えないように衝立を置いたり、2枚の、まったく同じMAPを使って背中合わせにしたり、審判役を置いたり、と各種ルールが採用されてきた。

ところがコンピューターにすると、こいつは簡単にクリアできる。敵プレイヤーとしてのコンピューターと審判役としてのコンピューターが分離できるからだ。

この『**シティー・ファイト**』は、ボード・ゲームでの欠点を克服し、しかもオリジナルの良さと雰囲気をそのまま伝えてくれるものに仕上がっている。

5人編成の**ライフル分隊9**と**機関銃分**

★このゲームの画面写真はPC-88用です

▶これが基本画面だゾ！

▲ウヒョ〜、かっこいいネ。雰囲気満点だ！

隊2をひきいる君は**敵司令部を占拠**するのが作戦目的だ。まずMAPへの登場の仕方だが、**普通の侵攻**から**散開・空挺**と3つの作戦が選択でき、敵のレベルも**9段階**ある。視線・射線（建物や森でさえぎらないか）も選択できるし、内蔵MAPが**8枚**あり、その上、MAPを作成できるコンストラクションも持っている。

敵の動きもなかなかのもの（どうもハイレベルな**二重戦線**をはっているようだ）で、集結して強行突破か、散開して各個撃破か、MAPによって作戦も変えなければいけないものになっている。

▲複雑な都市の中、どこに敵が…

▼敵と正面から対決だゾ。なんとか二重戦線を突破するんだ！

と言っても、マニアだけのものではなく実戦モードの他に、練習用のカンニングモード（敵の配置を教えてくれる）があり、初心者の作戦の勘を養うためにはぴったりだ！

陣取りゲーム的なシミュレーションが多いのが最近の傾向だが、このゲームはシミュレーション・ウォー・ゲーム本格派の**新しい領域**を切り開いたとも言える。ボードの「シティー・ファイト」を知っている人も知らない人も、ぜひ一度プレイしてもらいたい。

S・F・3・D
オーソドックスなウォー・ゲーム

●PC-98・88シリーズ FM-7/77
●6,800(D)
●ビクター音楽産業

舞台は第4次世界大戦も終了した後の2885年。登場するのは**アーマースーツ**や**装甲ホバー**、とくるとすごくSFしているのだけれど、はっきりいってこのゲームは古いタイプ。良く言えば伝統的なシミュレーション・ウォー・ゲームだ。出てくるMAPも平地・川・森・道路などオーソドックスなもので、移動力消費による移動システム、ZOCコントロール（敵部隊の隣へくると移動が止まる）、メイアタック（隣にいるとき攻撃してもしなくてもかまわない）など、非常に基本的なシステムだ。

特色としては**ダメコン**（ダメージを回復させる）が選択式である点と、**プロット移動**（移動は予定で、敵や味方のじゃまにより予定した移動ができないこともある）がある。

アーマースーツや装甲ホバーのかわりに歩兵大隊と戦車連隊におきかえても、このゲームは立派に通用してしまう。

ということは、このゲーム、ボード・ゲームとコンピューター・ゲームの違いを考えるにはピッタリの、**基本的なウォー・ゲーム**といえるだろう。

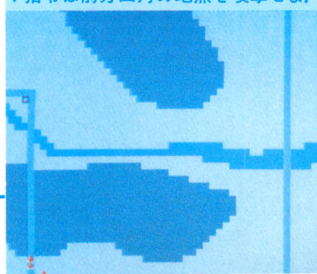
ボード・ゲームで「何10％の被害」という表現は不可能に近い。ひとつの部隊がその一部に被害を受けるというのは、1部隊をひとつのコマで表現している以上、被害率に応じた各種のコマを用意しておかなければならないからだ。したがってボードでは、戦闘結果は「全滅」か「後退」か「効果ナシ」しかない。せいぜい、コマを裏返して「混乱」か「半減」ぐらいがせきのやまだ。

ところがコンピューターでは、細かな数値計算はおてのもので、コンマ10ケタの被害率も表現できる。

HEX（MAPを六角形で区切る）もそうだ。**スクエア**（四角）のMAPを上下左右にひとつ動く移動量を**1**とするとナナメ方向は$\sqrt{2}$になる。ボードではそれらの計算を人間がしなければいけないので大変だ。というので考え出されたのがこのHEXだ。たしかに六方向への移動量は

◀こいつはなかなか強敵だゾ！

▲敵（青）がうじゃうじゃ出て来た！

★このゲームの画面写真はPC-88用です

▼1ステージクリアすると出るサービス画面

▼指令は前方四角の地点を攻撃せよ！

Simulation

均等になるが、それでも2マス進んだときは誤差が出てしまう。コンピューターではその計算に端数が出ても処理できる。逆にプログラム的にはスクエアやドットの方が計算しやすい。という理由で、海戦ものを中心にHEX制を使わないゲームが増えている。

　というわけで、このゲーム、コンピューター・シミュレーションとしてはスタンダードタイプ、入門用にはいいかもしれない。

南海の標的

潜水艦艦長は孤独な商売だ

●PC-88/mkII/SR ×1シリーズ
●4,800円(T) 6,800円(D)
●ベアーズ

潜水艦ものというのはプログラムしやすいのか、コンピューター・ゲームでは何種類もある。たしかにこのタイプのものは、ボード・ゲームではできないだろう。無理にゲームシステムを作ってもおもしろくならない。

　プレイヤーは**潜水艦艦長**になり、決められた補給位置で補給しながら任務を達成するわけだが、これがなかなか難しい。

　ゲームは**リアルタイム**で進行していく。ところが何しろ**敵艦**が多すぎるのだ。銀座の歩行者天国にでもまぎれ込んだ感じで、MAP上に**艦影**がないときの方が珍しいぐらいだ。

◀やった！ みごと敵艦に魚雷が命中!!

▲レーダーが敵の接近を映し出した。急速潜航だ

　もちろん敵艦ばかりとは限らないんだけど、ちょっと油断しているとすぐ敵艦のおでましだ。

　敵の攻撃を避けるためには、**深く静かに潜航**するしかないわけだが、そうすると当然**酸素**はなくなる、**バッテリー**は上がる、ということになる。酸素は浮上すればいいけど、バッテリーは浮上したまま航行しないと充電されない。そうなればすぐ敵に発見される、という仕組みだ。

　実際、潜水艦の任務なんて、**孤独なもの**で、潜航と浮上の繰り返し。そういう意味では感じがでている。

　おもしろいのは**補給システム**で、補給船との会合場所につければ自動的に補給されるわけではない。時間制限があり、しかも時間によって補給船のどちら側に浮上しなければいけないかが決まっている。指定されていない側に浮上すると敵だと勘違いして補給船は逃げてしまうというのだ。

　浮上してしまえば、敵か味方かぐらいわかると思うけど、まあこれはご愛嬌。

　ソナーを**レーダー画面**のように表示したり、**潜望鏡画面**などもあり、表示関係もわりあいよくまとまっているが、この種の潜水艦ゲームは、ハッキリいっておもしろさに限度がある。何回プレイしてもゲームの難しさに特に変化がない。単調な繰り返しだ。

　もっとも、この欠点は実際の潜水艦の任務からくるもので、シミュレーション性を高めれば高めるほど退屈になってくる。一日中艦影ナシ、というのが何回もあるはずだ。ゲームとしては敵艦の数を多くするくらいしか対策はないのかもしれない。

　このシミュレーション性とゲーム性のバランスは、これからもシミュレーション・ゲームにつきまとうだろう。

　ところで西の海に夕陽が沈むシーンは、ちょっとしたドラマを感じさせてくれる。

▼海に陽が沈むころ敵を発見。しかしよくできたグラフィックだ、思わず見とれてしまう

▼これは夜のシーンだ。な、なんとまたしても敵がいる。夜でも緊張の連続だ

★このゲームの画面写真は×-1用です

▶ヤバイ！ 敵は真上にいるゾ！

アソコン編集室 伝言板

●長時間経過したものは消すことがあります（編集長）

いよいよ発売迫る!!

月日のたつのは早いもの…「アソコンすぺしゃる」の伝言板でお知らせしたグラフィック・アドベンチャー・ブック、ついに発刊が決まりました！

『剣と魔法と竜の国』略して"ケンマリュウ"？ 7月上旬、おねだん880円で発売ダス！

詳しくは、この本の一番最後のページを見てネ。

何度も本屋さんへ通ってくれたみんなへ

アソコンすぺしゃる、そしてNo.6の発売が、またまた遅れてしまいました…。

ごめんなさい！ という言葉は、そう何回も使えるモノではないんだと思いつつ、ペンを置くのでありました。

気になる その後の… アソコン・オリジナル・ソフト

「すぺしゃる」のこのコーナーで明らかになった、アソコン・オリジナル・ソフト発売への動き…。ゲームを作っていると思われる、謎の男の行動は、日増しに活発になってきているようだ。編集部員は新たな手がかりを発見し、思わず声をあげた。「うっ、ス○ベ！」彼が見たモノは…そしてゲームの実体は……!?（つづく）

全国の探偵団員と予備軍兵士へ

まずは、入団希望のメッセージ、どうもありがとう！ 幸い、編集部に届けられるハガキのほとんどが、入団を希望するものであった。そして、みごとに団員となった諸君、おめでとう！ これからは、なお一層、我が探偵団発展のためにガンバってくれたまえ。ところで、団員証・ステッカーの発送が、予定よりも遅れてしまい、数人の団員が首を長く伸ばしすぎて、キリンになってしまったという報告もあった。探偵団本部では、ノラ猫３匹を動員し、万全の体制を固めつつある。この号で新団員となった諸君、まもなくキミの手もとにも届けられるハズだ！ また、前号の団員名簿に一部不備があり、ハガキが掲載されたにもかかわらず、名簿に入っていない等のエラーが出てしまったことを、この場を借りて、あらためておわびするものである。最後に、まだ団員になっていない予備軍兵士諸君！ 入団のために必要なのは、とにかくアソコンに名前が出るということだけだ。内容は自由。本部では、キミのメッセージを待っているぞ！ なお、ペンネームを使う場合も、ハガキには本名を忘れずに記入してくれ。よろしくたのむっ!!

THE 温・故・知・新のコーナー

あってもなくてもいいはずなのに
なぜかやっぱり気になっちゃう！

それが… **アソコン・バックナンバーだ!!**

欲しいのに、まだ持ってない人！ 下の貼り紙を見てネ。

大好評

Asocom（アソコン） Hot（ホット） Line（ライン）

みんなで作る

画期的な情報を待ってるぜ！ われらがアソコン少年探偵団だぁ〜。

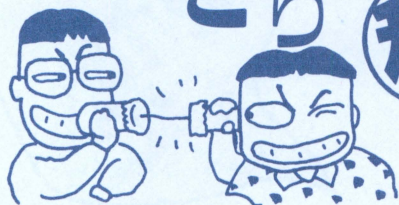
皆さんお待ちかね、ホットラインのコーナーだよー!! 「アソコン・ホット・ライン」は、今回で5回目だ。すべて、みんなのハガキが作った歴史（まだ早いか）なのだ!! 七・五・三をお祝いするように、ホットラインも誰か祝ってくれないかなあ。ねえ、そこで原稿書いてるお兄ちゃん。パーティでもやらない？ え？ 今ハガキの整理で忙しい？ あっそっ、だめなの。 え？ 暇なのはおまえだけだ？ そりゃないぜ。

ま、そういうわけで、編集部では、お祝いする時間もないようなので、オレッちは、一人でお祝いをやることにするぜ。みんなもいっしょにやってくれよね。それじゃ一発。「バンザーイ!! ホットライン、バンザーイ!!」。ハイ、みんなもいっしょに。「バンザーイ!!」。どうでぃ、ざまー見ろってんだ。これからもどんどんおもしろくしていこうぜ。

さて今回も、ひときわガッツなハガキが集まった。バンバン紹介しちゃうゾ。そして、アソコン少年探偵団も、ゾクゾクとメンバーが決まっている。キミもトライしてくれ。ハガキが載って、団員になると、団員証が送られることになっているけど、今回は、それを見せられるぜ！ これさえあれば、恐いものなしの、栄光のナンバー入りだ。

ところで、ハガキを掲載する基準をちょっと教えようか。と言っても、すべてじゃないけどね。毎回、企画募集をやっているけど、まず、これが大きなポイントだ。いいものはいい、すぐ採用されるはずだ。あとは、情報。こいつは、探偵団の仕事のテーマの一つ。価値ある情報を提供してくれた人は、資格十分だ。問題は言いたい放題のなんでもメッセージ。編集部の目にとまるかどうかの勝負になる。ハデなハガキにすりゃいいってもんじゃないよ。ピリッと一味きいたヤツとか、感動のドラマを感じさせるものとか、どう考えても理解できないヤツとか、笑っちゃうハガキとか。これはもう、探偵団の性質を左右する重大なものになってくる。ゲームは、ただやってりゃ解ける、ガンバレば勝てるってもんじゃない。そう発想の問題だね、こりゃ。したがって、新しい感覚の持ち主であることを認められたキミが、選ばれるわけなんだ。

（ハガキを読む係）

こっそり教えるテクニック㊙情報

人気絶頂の㊙テクニック&㊙情報にハガキをいつもいつも送ってくれてアリガトー。『すぺしゃる』でお願いした、対応機種とメディアのことをもう一度言っておきたい。ゲームによっては対応機種・メディアが異なると、せっかく送ってくれた情報も役に立たなくなってしまうことがあるんだヨ。キミたちの情報が読者全員に有意義な物になるよう注意して欲しい。(編)からお願いです。

●ロードランナー 落下中に敵の頭に乗り、すぐに4か6のキーを押して半キャラ動いたら止まる。すると空中に止まったままになる。〔FM－7〕（静岡県 鈴木俊彦）

●ワールドゴルフ 1ホールごとにバーディもしくはイーグルをとったらセーブして、一度リセットしたら再び立ち上げ、セーブしたデータをロードして次のホールに進む。もし、パーもしくはボギーのときは、やはり一度リセットして立ち上げ、データをロードして再度同じホールを行なう。この方法だと各ホールごと限りなくセーブできる。〔FM－77・D〕（北海道 小松原博）

●トリトーン テンキーの7、9で斜めに飛び、剣をふるうと敵を倒しやすい。〔FM－NEW7〕（神奈川県 牛越 満）

●トリトーン スタートした付近からWORMのいる所へ行く時、または左側の地下への入口のある所へいきたい時、SLIMEかBATの上にジャンプしてわたるとジャンプ力が上がり薬がなくても、向こう側に行くことができる。〔PC－88・D〕（大阪府 林 有一）

●帝王の涙 ホバーカーの動かし方。一度カードを入れて外に出てけとばす。〔FM－NEW7・D〕（大分県 加藤勇治）

●アークスロード 道のモンスターは、たまに強いものもいるので初めはウルフなどを相手にした方がよい。〔PC－88mkⅡSR・D〕（兵庫県 石井寛文）

●野球狂 ランナーを3塁からホームに向かわせ、3塁手にそれをタッチに行かせる。そしてタッチしないでその場から2塁（1塁）にボールを投げると、3塁手がキャッチャーになって、キャッチャーが2人になる！〔PC－88mkⅡSR・D〕（福岡県 西 修）

●メルヘンヴェール マジュウギアスのシーンで、岩をはく顔のついた岩とダチョウの首がないのが走っている所から、ギアスのいる面へいってまた戻ると、すでにギアスの横にきている。〔PC－88mkⅡSR・D〕（岐阜県 川嶋康貴）

●ザナドゥ レベルが上がらないのはカルマがあるとき。カルマを減らすにはBLACK・Potionを飲むとイイ。〔X－CK・D〕（大阪府 田中規之）

●ウォーロイド ESCキーを押してからBキーを押すとウォーロイドがボールに変わる。〔MSX〕（千葉県 児島篤人）

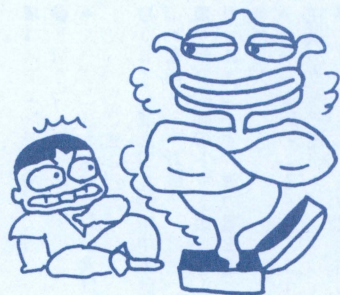
●ファイヤークリスタル カラー迷路は赤・赤になるとどこかに下に降りる階段が出てくる。〔PC－88・D〕（山形県 松木康倫）

●ファイヤークリスタル 魔法使いに武器を持たせると時々魔法が使えなかったり、魔法をかけるスピードが落ちる。そのうえ攻撃の魔法も使えなくなったりする。〔FM－NEW7〕（宮城県 庄司 慎）

●ザ・キャッスル 城の外にあるチェリーをとると、開けていないはずのドアがすべて開いていた。〔XⅠ・T〕（長崎県 村川正和）

●ザ・スクリーマー 最初は盾を使わずに500全部を使ってハンドボトムを買うとよい。〔PC－88mkⅡ〕（大阪府 片山英利）

Hot Line

感謝感激 隠しコマンド&隠れキャラ

♠**サラダの国のトマト姫**　カキに「ミズ　カケル」、最初の池で「オヨグ」、タバコ屋で「ポスター　ミル」、奉行所で「カンバントル」、牢屋のニンニクに「パンアゲル」、電気屋で「クリ　タベル」、ウォーメロンの場面で、「ニゲル」、トイレで「トイレ　ツカウ」、トマト姫を「タベル」、カボチャ大王と「タタカウ」。〔FM—7〕　（静岡県　堀川洋光）

♠**ザース**　マキストン岬で「ハナシカケル」「アビス」、スタートの際「カガミコワス」。〔FM—7〕　（長野県　小林重信）

♠**サザンクロス**　月のドアに入ってから「クグル」とすると…〔FM—7〕（北海道　野寺朋之）

♠**イエローレモン**　2番目の女の子のところで「ニャンニャン」と打ち込むと…。〔FM—7〕　（埼玉県　○塚○二）

♠**ABYSSII**　「バカ」「アホ」と入力すると、「それはキミのことだ」と出る。〔FM—7〕　（大阪府　岡本　巌）

♠**道化師殺人事件**　「バカ」「アホ」「ジサツ　スル」「カギアナ　ミル」「ナイフ　ナゲル」「オカネナゲル」「ネル」。〔PC—88〕　（栃木県　片柳堅司）

♠**新竹取物語**　どこでもいいからリンゴとサケを置く、さるに「サケ　アゲル」、山小屋を「モヤス」、セイコさんにお金を見せる、イヌにムチを2回使う、病院でケガをしていないときにオ○○チンを見せる、おじいさんにムチとロウソクをあげる。〔PC—88〕（静岡県　鈴木達也）

♠**ザ・スクリーマー**　BIAS内に入ってから、BOOT DISKをドライブ2に入れてゲームをすると、カッターラットを倒したとき、30000以上のBPが手に入る（HCが0でも19になる）。〔PC—88〕　（静岡県　久嶋賢司）

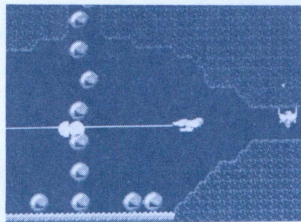
♠**ファンタジアン**　遺跡の中で戦闘中以外、テンキーの下にある⇧⇩⇦⇨を一度に押すと、CAMPモードになってしまう。〔X1・TAPE版〕　（宮城県　大原健志）

♠**英雄伝説サーガ**　エンディングのあと、Tiger Tiger とすると、すべての画面が見れる！〔PC—88版〕　（大阪府　弘重秀樹）

♠**忍者くん**　STOPキーを押し、次にF1とF2を押しながらESCキーを押すと、不死身になれる。〔MSX〕　（宮崎県　今村知徳）

♠**マドフキ会社のスイング君**　IとNとCをスペースキーといっしょに押すとスイング君が50人になる〔MSX〕　（兵庫県　安田忠義）

♠**アステカ**　道具屋の女の人がいる場面で「フク　ヌガス」と入力する。〔PC—88〕　（広島県　甲斐　誠）

決定的画面大募集！

キミたちの決定的瞬間画面大募集のお知らせだ！

キミたちの努力の結果!? を写真に写して編集部まで送ってくれ。ジャンルは問わない。RPG、アクション、アドベンチャー……なんでもかんでもOKだぜ。

撮影のアドバイスとしては、まず部屋を暗くすること。昼間の撮影は、厚いカーテンや雨戸を閉めるとか、できるだけ光を部屋に入れないようにしよう。

次に、フラッシュは絶対に使用しないこと（せっかくの写真が真っ白になる）。

手ブレを防止するために三脚を持っている人はぜひ使うといい。もしない人は、グラグラしないような物を台にして使えば大丈夫だョ。

作品には、ゲーム名、機種、コメントをいっしょにつけてくれるとウレシイナー。

キミたちの力作を待っているゾ！

おまかせ救助隊

■コスモエンジェル
●FM－77
◆マップと答えを知りたい人は往復ハガキで連絡を！
〒064 北海道札幌市中央区南21条西8 本野隆平

■サラダの国のトマト姫、は～りぃふぉっくす 雪の魔王編
●MSX
◆わからないところを教えます。往復ハガキで連絡を！
〒300－15 茨城県北相馬郡藤代町双葉2－19－8 土田一義

■ルパン三世カリオストロの城
●FM版
◆一応、最後までできますので、わからない人にアドバイスします。自分の住所、名前を忘れずに往復ハガキでどうぞ。
〒729－25 広島県豊田郡安浦町三津口914 吉原 孝

■アリス、ウイングマン、エルドラド伝奇、惑星メフィウス、暗黒星雲、ザース、機動戦士ガンダムI、軽井沢誘拐案内、天使たちの午後、W－LL、デゼニランド、サラダの国のトマト姫、は～りぃふぉっくす
●PC－88
◆アドベンチャーで悩んでいる人、よかったらヒント教えます。往復ハガキでお願いします。
〒251 神奈川県藤沢市辻堂新町2－6－24 大西岳之

■夢幻の心臓II、ブラックオニキス、ファンタジアン、ハイドライド、ザナドゥ、惑星メフィウス、は～りぃふぉっくす
●X1

■アステカ、サザンクロス、デゼニランド、タイムトンネル
●PC－88
◆ヒントを知りたい人は、往復ハガキで！
〒370－24 群馬県富岡市神農原176 津田伸一

■夢幻の心臓II、アークスロード、上海、ファンタジアン、ハイドライド、トリトーン、メルヘン・ヴェール、ブラックオニキス、魔法の泉、天使たちの午後、アステカ、トランシルバニア、サラダの国のトマト姫、サーガ
●PC－88
◆"ヒント求む"の人は、60円切手同封の上、連絡を！
〒437－16 静岡県小笠郡浜岡町池新田3395 松下尚也

■デゼニランド、ウイングマン、ザース、W－LL、ハイドライド、ハイドライドII、軽井沢誘拐案内、ザナドゥ、ファイナルロリータ、帝王の涙、天使たちの午後、ライーザ
●FM版
◆ヒントを教えます。往復ハガキで連絡してください。
〒569 大阪府高槻市津之江町2－51－13 岡本 厳

■ファイナルロリータ、アリス、マスカレード、ハイドライド、デゼニランド、ウイングマン、ザース、ドラゴンスレイヤー、アステカ、エルドラド伝奇
●FM版
◆往復ハガキで連絡を！
〒588 大阪府堺市丈六282－3 鷹城靖士

■デゼニランド、サラダの国のトマト姫、は～りぃふぉっくす、ウイングマン、ポートピア殺人事件、オホーツクに消ゆ、タイムトンネル
●PC－60
◆ヒントを教えます。往復ハガキで連絡してください。
〒518－04 三重県名張市桔梗が丘2－15－117 伊藤亮平

2度めの登場は大阪府の嶋田クン

宮城県のいもさん。なかなかシブイゼー！

福井県のねこクンの作品

東京都のちほちゃんの作品だョ～ン

いつもデパートのパソコンコーナーでゲームをしているけど、最後までクリアできたゲームは1本もありません。ナサケナイナ〜。（秋田県　工藤智樹）

☾キミはエライ！　人の目を気にしながら、なんとかクリアできることを祈る。アーメン？

レかしまぁいつもス○べなゲームを集めてくるもんだ。編集者の性格が手に取るようにわかる。（山形県　柴崎昭彦）

☾編集部の担当者はス○べじゃなくてドス○べなのです。

白と黒の伝説Part1のメンタルサウンドを聞きながら英語を勉強したら92点もとれた！（山口県　白石吉彦）

☾ひょっとして集中力のつくサウンドなのかな？　でも、白石クンの実力かもしれないよ！

ウイングマンでなにを言ってもほとんどわかってくれないあおいは嫌いだが、ふくぬがすで「あとで」と言ってくれるキヨミは好きだ。（福岡県　大倉○之）

☾編は、女の子ならだれでも好きだゼ！　とくに笑顔のイイ子。

アソコンNo.5の40ページのハイドライドIIのプレゼントで、ゲームソフト9名と書いてあるがどう数えても8名だ。あまった1本ボクにちょ〜だい。（千葉県　橋爪正己）

☾ハハハ、気づかれたか？　編集部のKは責任とってボウズになったのダ!!

アドベンチャーゲームは、エンディングの画面を載せないでほしい！　最後の感動の画面ぐらい自分のパソコンで最初に見たいよ〜ん。（大阪府　早川義弘）

☾その気持ちはよ〜くわかる。でも編は感動するとみんなに見せたくなっちゃうんだ。

世間の人々の非難にもめげず、敢然とアダルトソフトに挑むアソコンはすばらしい。（福岡県　重村和博）

☾アリガトウ！　こんなハガキがくると涙が出るゼ。

ボクの友達のた○の君は、『TOKYOナンパストリート』の女の子全員と最後までいってしまった。次はお年寄りをひっかける『Shitamachi養老院ストリート』を開発しようとがんばっています。プログラマー募集！（大分県　舛永悦朗）

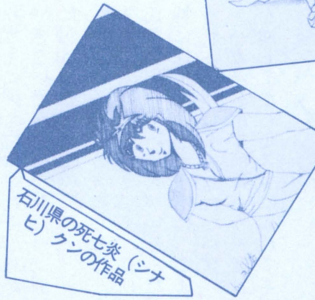
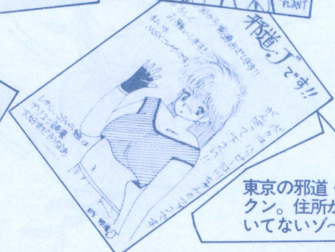
☾なんという事を考えたんだ、た○の君は。お年寄りは大切にしなければダメだゾ！　でもゲームができたら編まで送ってくれ。

ボクは、お茶くみでも、しますから、アソコン編集部で仕事を手伝わせてください。（鹿児島県　下前裕徳）

☾ネコの手も借りたい編集部としては、ウレシイ申し出なのだが、鹿児島県からだと、お茶だけ入れて、すぐ帰らなくちゃならない！　う〜ん、残念だ。

普通アソコンの袋とじを親に見られたら怒られるのにボクはなにも言われなかった。（岡山県　西山佳正）

☾キミの親は心が広いんだナ〜　まさに貴重な人材だ。

アソコンを友達につき合ってもらって買いに行ったら、「おまえってそういうやつだったのか」といきなり言われた。よく考えると彼はアソコンをアソコと勘違いしたらしいのだが釈明できる内容じゃないのが悲しい（ウレシイ？）（埼玉県　羽山幸伸）

☾最近このてのハガキが多いんだけど、本屋さんに行ったら大声で〝アソコンください〟とハッキリと言おう。（ワタシはいつもやっている！）

この間アダルトソフトをやっていると突然、彼女がやってきた。あわてたボクは、思わずリセットボタンを押してしまった……。（岡山県　守屋○介）

☾彼女と一緒にゲームを楽しめばいいと思うけど……。彼女のス○ベ度がわかったりして！

このコケティッシュは最高に面白いネ。高知県の矢野クン

福岡県のPLANTクン。未来感覚いっぱいだ！

石川県の死七炎（シナヒ）クンの作品

東京の邪道・Jクン。住所が書いてないゾ〜

ボクたちの失敗

★ハイドライド　ドラゴンのいる島への行き方がわからず、島の周りの水路からドラゴンを倒そうとして、約2ヵ月を費した。（茨城県　黒羽貴之）

★上海　力のジェイミーを選び、金を取りすぎて歩けなくなり、全部、床に置いたら、ネズミに盗まれた。アポロニアと赤いカプセルを飲んだら、アポロニアの方が強くなってしまった。（岐阜県　井川孝彦）

★天使たちの午後を解いたころから、他のGAMEで、かわいい女の子が出てくると、まっさきに○○してしまうくせがついてしまった。（福岡県　石○　晃）

★買ったばかりの**マカダム**を、母に見つかり、取り上げられてしまい、一度もパックを開けないまま、1ヵ月ほどたつ。「おねがいだから、ゲームを返してよか〜〜〜さん！」（三重県　山○和正）

★サナドゥで、食料を食べすぎ、動けなくなった。（神奈川県　黒沢一歩）

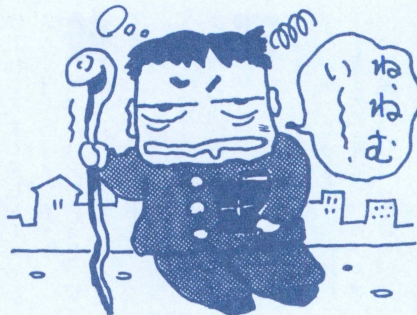
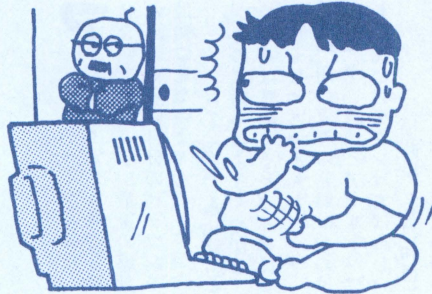
★TOKYOナンパストリート　女の子といい場面までいっていたら、妹がドアの所に立ち止まっていた。それから私は、妹にケイベツされています。（神奈川県　○久保雅○）

★サナドゥをしていたら、急にBGMがおかしくなったので、リセットを押してやり直した。あとで考えたら、Foodがないだけだった！（福島県　永井克美）

★テクサーで、エネルギーをいっぱいにできる方法は知られているけど、この前、他になにかないかと思って、キーを押していると、いきなり自爆してしまった。（静岡県　川崎穂高）

★パソコンの中に手をつっこみ感電したのは、私です。（滋賀県　小倉尚之）

★No.4の**天使たちの午後**を見てこれはすごいと思い、さっそく買いに行ったが、いざとなると恥ずかしい…。勇気を出して買って、急いで家に帰り、袋から出すと、他機種のゲームだった。（茨城県　○村○也）

★私の友人で、**セーブ用のディスク**をつくろうとして、ゲームのデータを消したヤツがいる。名づけて〝データ消しのT君！〟（岡山県　恐竜トッゼン）

★ラグランジュL—2のエアロックの前で、2週間も立ちつくしていた私!!（岡山県　水守　功）

★カレイドスコープ　エネルギーPOTが大量に手に入ったので、アイテムを見ようとしたらまちがって自殺コマンドにして殺してしまった。（大阪府　大野篤史）

★私は、**アソコン**を買っているところを友達に見つかり、それだけで〝エロ本マン〟というヒサンなあだ名をつけられた。くそ〜〜〜！（山口県　藤岡秀士）

★このあいだ、会社のパソコンを使って**アダルトパズル**をしていたら、部長に救急車を呼ばれてしまった。失礼なヤツだ!!（沖縄県　多嘉良和也）

★サナドゥで装備はいいのにキングドラゴンに勝てない…というわけで外に向かって〝チクショー〟と叫ぶと〝ウルセー〟と近所の人にどなられた。（住所が書いてナイゾー！　遠藤　肇）

★コズミックソルジャーで○○○のしすぎで死んでしまった。（神奈川県　山本史記）

編の叫び！

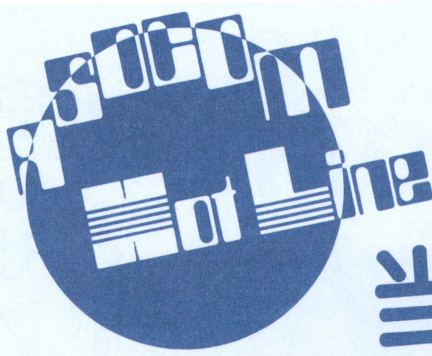
毎日、毎日編のところには、山のようにみんなのハガキが送られてくる。おかげで編のまわりにはアリん子1匹通れるすき間もなくなってしまったのだ。

これは、ハッキリ言ってウレシイ！　もっともっとみんなのハガキに押しつぶされて、息ができないぐらいになりたい（別に編は変態ではない）。

たくさんのハガキの中には、あわて者がときどきいて、住所、氏名を忘れている人がいるんだ。特に探偵団入団希望者は、こまるナ〜。団員証を送れないゾ。

ハガキを出す前にもう一度目を通してからポストに入れてネ。

★会員募集！　PC-88ユーザーズクラブを作りたいと思います。会員になりたい人は往復ハガキで連絡してください。(定員20人)
⇨連絡先：〒478　愛知県知多市八幡字深山口70—47　今村誠人まで

ASOCON Hot Line

アソコンNo.5プレゼントの当選者発表〜!!

●コンターバッチ　北海道・高橋功典　北海道・古田　真　青森県・小笠原将司　岩手県・千葉洋一　千葉県・江沢健一　千葉県・横山　雅　埼玉県・矢部雅士　神奈川県・鈴木　章　神奈川県・数本晃司　長野県・永沢昌士　愛知県・岩月希都　愛知県・斉藤賢治　岐阜県・原　幸二　大阪府・市川順之　京都府・池田　薫　岡山県・下高原和典　広島県・山本　要　徳島県・濱雅俊　福岡県・渡邊篤宣　大分県・野々下哲也

●ハイドライドトレーナー　北海道・佐藤智彦　長野県・藤垣邦人　大阪府・池上輝哉　大阪府・中村健司　愛媛県・尾崎英夫

●ハイドライドII　茨城県・馬場裕二　千葉県・石井邦彦　東京都・金子　勉　神奈川県・柴田幹夫　山梨県・伊藤健博　富山県・石川　修　大阪府・角舘禎裕　熊本県・下田純次

●ラグランジュL―2　千葉県・永田　実　長野県・土屋知巳　岐阜県・坪井　賢

●ファイナルロリータ　神奈川県・天野忠通　大阪府・鈴木　聡　福岡県・日野暢勇

●魔法の泉　茨城県・山口伸幸　埼玉県・倉島典秀　埼玉県・藤井匡洋　神奈川県・土田恵司　群馬県・旭　和男　三重県・小島亮二

●テグザー　千葉県・加藤　晃　岐阜県・渡辺　潔　和歌山県・谷澤厚樹

●ヘリコイド　愛知県・大羽章裕　京都府・冨永真司　山口県・入江征司

●マスカレード　千葉県・篠崎竜太　埼玉県・平塚雄一

●ファンハウスミステリー　北海道・高橋一行　大阪府・井手上治隆

●探険隊第2弾　新潟県・岡崎雅美　埼玉県・畠山範義　愛知県・上田崇誌　岡山県・林　秀樹

●トリトーン　埼玉県・石田　亨　山梨県・小池　剛　熊本県・柴田政弘

●アークスロード　宮城県・佐藤宏紀　愛知県・名倉直晴　鳥取県・霜村幸彦　福岡県・間地洋一

●白と黒の伝説　滋賀県・中井　学　大分県・平本敏博　宮崎県・黒木英治

●大人の絵本　新潟県・渡辺昭敬　栃木県・青木清治　埼玉県・松井　明

●英雄伝説サーガ　茨城県・三上慎太郎　東京都・横山一夫　静岡県・曽根雅勝　岐阜県・小栗豊彦　佐賀県・渡辺久士

●B3・アリクの瞳　青森県・乗田幸一　青森県・高橋英人　福島県・山辺　修　千葉県・大森慎也　東京都・荒井信行　神奈川県・神村健一　愛知県・恒川幸伸　愛知県・阿部貴治郎　愛知県・佐藤　勲　山口県・重岡良昭

●B4・失なわれた都市　山形県・木間隆浩　千葉県・白井俊明　千葉県・秋沢好孝　神奈川県・村中隆志　愛知県・山田達也　愛知県・牧野孝治　岐阜県・伊藤雄二　京都府・池　皇　山口県・横内善史　福岡県・稲田　誠

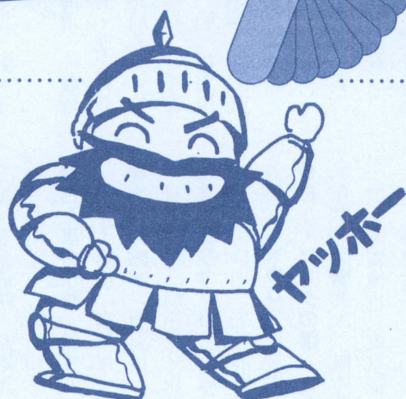
●M1・ブリザードパス　青森県・高橋　功　東京都・佐藤　礼　東京都・神沢智行　愛知県・竹内幸敬　大阪府・川口典俊　兵庫県・浅田卓也　岡山県・長谷井治　島根県・小西英二　大分県・土屋英幸　鹿児島県・中川英伸

●パズルパニック手袋　福島県・菅野美行　神奈川県・大谷　尚　埼玉県・山根広志　愛知県・永井章治　石川県・石田頼行　京都府・平櫛雄司　大阪府・吉永伸行　岡山県・万波博裕　山口県・磯村　淳　福岡県・橋本英一

（以上117名の皆様が当選いたしました。なお、敬称は略させていただきました。）

やるぜ！ アソコン少年探偵団

Asocom Players Party

これが、アソコン少年探偵団。通称APPだ！ みんなで大活躍だぜ！

ヤッホー！ 団員のみんな、ならびに入団希望の諸君元気かナ～!? おいら神様だゼィ！

活動を始めたばかりの探偵団は、人間でいうとヨチヨチ歩きの赤ちゃんのような状態。キミたちの意見で立派な大人にしようではないか！

今回の探偵団は、実際に活動していくうえでの注意事項を中心に進めていきたい。もちろん第2回目の団員発表もあるョ。

ヤッホー

一、団員は常にHOTな情報と企画で活動する！

なにやら難しいことのようだが、そんなことはない。今までキミたちが、編集部に送ってくれていた情報や意見で十分に活動はしていけるのだが、探偵団団員としての自覚をもって、さらに何ごとも深く追求して欲しいということだ。

ここに活動案として送られて来たハガキを紹介しよう。

◎各部隊にAVG五人衆とかRPG四天王など、ジャル別に有力者による部隊を作る。

（埼玉県　大矢信之）

◎自作プログラムを半年に1回ぐらい公表しあう、アソコンプログラムコンテストをやったらどうだろか？

（山形県　土屋隆司）

◎部隊のリストを作って自己紹介を似顔絵入りでする。

（福井県　木下守治）

この他にも本部の人間をうならせる意見があったゾ。

二、団員証およびステッカーの再発行は行なわない！

キミたちの有力な意見を本部が認め、入団を許可し、発行される団員証、ステッカーは栄誉あるものなのはわかるネ。その栄誉あるものを粗末にすると団員の資格はなくなっちゃうゾ！

団員証、ステッカーだけでなく、物を大切にすることをキミたちに忘れないで欲しいのだ。

三、本部に連絡およびメッセージを送る場合は必ず団員番号を記入すること！

これは、本部の処理の問題になってくるのだが、毎日毎日、嵐のようないきおいで、ハガキが編集部に送られてくる。その中で団員かどうかを見わけるのは、とてもたいへんな作業になってしまうのだョ。本部の人間のためにも、団員番号を記入してほしい。オネガイしま～す。

四、現在所属中の部隊を他部隊に変更する場合は転属届を提出する！

すでに本部には、何人かの団員たちから、部隊を変更するにはどうしたらよいのか？ というような問い合わせが来ている。

これには、ちょっと面倒だが手続きが必要だ。

まず左に書いたような転属届を本部に提出してもらいたい。

さらに今まで持っていた団員証もいっしょに送ること。

この2点が送られて来ない限り転属は認めることはできないから注意すること！

転属届

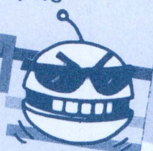
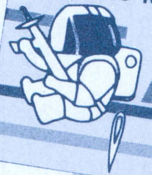
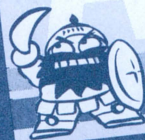
わたくし＿＿＿（キミの名前）はこのたび機種を＿＿＿（今までの機種名）から＿＿＿（新しい機種名）に変更いたしました。
つきましては、所属部隊変更の許可をお願いいたします。

昭和　年　月　日

団員NO.＿＿ー＿＿

（ここにキミの名前を書いてネ）

ちょっときびし過ぎるという意見もあるかもしれないが、みんなで作る〝アソコン少年探偵団〟なんだから、ひとりひとりがマナーを守って楽しく活動できるように協力してくれ!! 以上

アソコン少年探偵団　守り神

これが団員証とステッカーだ!

長らくお待たせしました!アソコン少年探偵団の**団員証**と**ステッカー**を発表するゼイ!! どうだい、カッコイイだろ!? 右上が団員証で、左上がステッカーだ。アソコンのセンスがキラリと光るネ。おいらの勇姿もバッチシキマッてる! これを団員全員に送っちゃうってんだからアソコンは、スッゴイナ〜。

ステッカーは、キミのパソコンに貼ってくれ。友だちが見たら、きっとうらやましがること間違いなしだ。

団員証に入る**団員番号**は、キミだけのもので、世界中探したって同じ番号は絶対にない。もちろんその番号は本部に登録されていて、即、**氏名**、**年齢**、**所属部隊**も一発でわかるのだ。

これを持てば、キミのゲームパワーがアップするゾ。

第2回探偵団員発表

さて、いよいよ今回の新しい入団者の発表を行ないます。決定の皆さんおめでとうございます。前回の「すぺしゃる号」で、発表しきれなかった皆さんも、今回パート2の発表として改めて掲載いたしました。団員証とステッカーを楽しみに待っててくださいネ。

X1部隊

宮城県	大原	健志
群馬県	津田	伸一
福井県	木下	守治
大阪府	田中	規之
岡山県	西山	佳正
大分県	舛永	悦朗
長崎県	村川	正和
宮崎県	今村	知徳
鹿児島県	下前	裕徳

MSX部隊

山形県	柴崎	昭彦
茨城県	黒羽	貴之
茨城県	土田	一義
千葉県	児島	篤人
兵庫県	安田	忠義
山口県	白石	吉彦

ナイコン部隊

山形県	土屋	隆司

S1部隊

大阪府	大野	篤史

FM部隊

北海道	小松原	博
北海道	本野	隆平
北海道	野寺	朋之
北海道	遠藤	肇
青森県	佐藤	如彦
茨城県	市村	哲也
神奈川県	小久保	雅史
埼玉県	羽山	幸伸
静岡県	堀川	洋光
京都府	久保田	浩資
大阪府	鷹城	靖士
大阪府	岡本	巌
大阪府	弘重	秀樹
大阪府	早川	義弘
福井県	円道	素
兵庫県	津金沢	光平
岡山県	水守	功
広島県	吉原	孝
山口県	藤岡	秀士

PC部隊

秋田県	工藤	智樹
山形県	松本	康倫
福島県	鈴木	孝行
宮城県	佐藤	文美
長野県	山崎	徹也
栃木県	片柳	賢司
群馬県	芝田	潔
茨城県	鈴木	崇根
東京都	春日	秀人
東京都	一色	基子
千葉県	竹中	圭
埼玉県	大矢	信之
埼玉県	山下	義昭
神奈川県	山本	史記
神奈川県	大西	岳之
神奈川県	堀	直秀
静岡県	松下	尚也
静岡県	川崎	稿高
静岡県	久嶋	賢司
静岡県	鈴木	達也
愛知県	梅崎	朋仁
岐阜県	井川	考彦
岐阜県	疋田	嘉則
滋賀県	小倉	尚之
大阪府	片山	英利
大阪府	大沢	祥浩
三重県	伊東	亮平
三重県	山村	和正
兵庫県	石井	寛文
岡山県	守屋	雄介
広島県	甲斐	誠
???	童	夢
福岡県	石津	晃
福岡県	大倉	稔之
福岡県	重村	和博
沖縄県	多嘉良	和也

?部隊

東京都	雅道	丁
千葉県	沼田	秀一郎
愛知県	今村	誠人
三重県	森	一矢
石川県	山田	幸永
大阪府	足立	秀樹
大阪府	森本	素史
岡山県	友野	尚志
高知県	矢野	雅央
福岡県	渡邊	篤宣

アンケートハガキ以外で送ってくれる人は、所属希望部隊名もいっしょに書いてください。

第1回探偵団員発表 PART2

X1部隊

愛知県	野田	恭二郎
愛媛県	本田	秀利

MSX部隊

大阪府	和田	尚子

ナイコン部隊

東京都	樽井	貴弘

FM部隊

愛知県	広島	英明

PC部隊

新潟県	森岡	良夫
栃木県	水井	琢磨
福岡県	二之宮	文典

?部隊

宮城県	高橋	宇則
宮城県	後藤	実
石川県	吉嶋	明美
富山県	米沢	武
東京都	松永	直行
東京都	宮田	公妃子
千葉県	佐々木	芳雄
千葉県	蓮見	将弘
千葉県	鈴木	広美
千葉県	山田	克己
神奈川県	道田	康成
愛知県	Mr	つくね
愛知県	林木	浩司
三重県	黒田	健一
大阪府	嶋田	紀隆
兵庫県	阿南	一成
岡山県	川崎	美幸
高知県	すっぽん	
福岡県	盛山	晋

第1回の入団発表の時に本部のミスで発表できなかった人、ごめんなさい!お怒りはわかりますが、これからの探偵団の発展のタメにゆるして。

★?部隊とは? 前回のすぺしゃると今回のNo.6で、イラストなどを送ってくれた人の中で所属部隊を記入してない人が、?部隊だ。所属部隊名を書いて本部まで至急送ってくれ!

```
51580 GOTO 51560
52000 FOR DU=2 TO 19:LOCATE 52,DU:PRINT SPACE$(26);:NEXT:RETURN
53000 GOSUB 52000
53010 LOCATE 55,7:COLOR 7:PRINT "ｻｸｾﾝ ﾌｪｲｽﾞ"
53020 IF A(0,2)>-9998 THEN LOCATE 55,9:COLOR 6:PRINT "[1] ";:COLOR 7:PRINT A$(0);"ｼﾝﾛ";
53030 IF A(1,2)>-9998 THEN LOCATE 55,10:COLOR 6:PRINT "[2] ";:COLOR 7:PRINT A$(1);"ｼﾝﾛ";
53040 LOCATE 55,11:COLOR 6:PRINT "[3] ";:COLOR 7:PRINT "ﾃｲｻﾂｷ";
53060 LOCATE 55,12:COLOR 6:PRINT "[4] ";:COLOR 7:PRINT "ｺｳｹﾞｷ ﾀｲ ﾒｲﾚｲ";
53070 LOCATE 55,13:COLOR 6:PRINT "[5] ";:COLOR 7:PRINT "ﾒｲﾚｲ ｵﾜﾘ";
53100 LOCATE 58,15:COLOR 5:PRINT "Push [1] - [5]";
53110 COLOR 7:RETURN
54000 GOSUB 52000:LOCATE 55,2:COLOR 6:PRINT "ﾃｲｻﾂｷ";
54010 K=0:FOR J=1 TO 12
54020 IF E(J,0)=0 THEN 54190
54030 LOCATE 52,3+J:COLOR 5:PRINT CHR$(64+J);:COLOR 7:IF E(J,1)=0 THEN PRINT " ";:E(J,4)=A(0,2):E(J,5)=A(0,3):E(J,2)=0:E(J,3)=0:K=1 ELSE PRINT "*";
54040 IF E(J,3)<10 THEN A$=STR$(E(J,3)) ELSE A$=" "+CHR$(E(J,3)+55)
54050 COLOR 7:PRINT USING "X=#### Y=#### C=&& S=##";E(J,4),E(J,5),A$,E(J,2)
54190 NEXT:RETURN
59000 DA=0:FOR DU=0 TO 1
59010 LOCATE 52,20+DU*2:PRINT SPACE$(33);:LOCATE 52,21+DU*2:PRINT SPACE$(33);
59020 DC=0:FOR DD=A(DU,4) TO A(DU,5)
59030 IF B(DD,0)<>0 THEN DC=DC+1
59040 NEXT
59050 IF DC=0 THEN 59200
59060 DA=1
59070 IF A(DU,1)<10 THEN A$=STR$(A(DU,1)) ELSE A$=" "+CHR$(A(DU,1)+55)
59080 COLOR 4:LOCATE 52,20+DU*2:PRINT A$(DU);:COLOR 7:PRINT USING " ﾎｳｲ=&& ｿｸﾄﾞ=#";A$,A(DU,0)
59090 COLOR 6:LOCATE 54,21+DU*2:PRINT USING "X=#### Y=#### ｶﾝｽｳ=##";A(DU,2),A(DU,3),DC
59200 NEXT
59210 IF DA=0 THEN FL=99
59220 RETURN
59500 IF B(CK,0)>1 THEN 59700
59510 L3=0:FOR L1=0 TO 7:FOR L2=7 TO 10:IF F(L1*10+L2,0)<>CK THEN 59540
59520 IF F(L1*10+L2,1)>0 AND F(L1*10+L2,1)<21 THEN L3=L3+F(L1*10+L2,6)
59540 NEXT:NEXT
59550 IF L3<1 THEN RETURN
59560 L2=0:FOR L1=1 TO L3
59570 IF RND(1)>.8 THEN L2=L2+2
59580 NEXT
59590 IF L2<1 THEN RETURN
59600 B(CK,1)=B(CK,1)+L2
59610 LOCATE 55,17:PRINT "ｸｳﾎﾞ ｭｳﾊﾞｸ !";:GOSUB 59900:RETURN
59700 IF RND(1)>.05 THEN B(CK,1)=B(CK,1)+INT(RND(1)*4+3)*10
59890 RETURN
59900 FOR D=0 TO 600:NEXT:BEEP:LOCATE 55,17:PRINT SPACE$(23);:RETURN
60000 LINE (PX,PY)-(OX,OY),PC,BF:RETURN
60100 CLS 3:RETURN
```

```
42490 IF F(CC,1)>10 AND F(CC,1)<
      20 THEN 44000
42500 LOCATE 52,16:PRINT "[1]ﾀｲｶ
      ﾝ,[2]ﾀｲﾁ  ﾄﾘｯｹ";
42510 LOCATE 52,17:PRINT "[3] PA
      SS";
42520 GOSUB 50000
42530 IF I$="3" THEN GOTO 42000
42540 IF I$<>"1" AND I$<>"2" THE
      N 42520
42550 F(CC,1)=1:F(CC,9)=VAL(I$)
42560 GOTO 42000
43000 LOCATE 52,16:IF A(2,7)<>0
      AND (A(2,2)-A(0,2))^2+(A(2
      ,3)-A(0,3))^2<576 THEN PRI
      NT "[1]ｷﾄﾞｳ";
43010 IF A(3,7)<>0 AND (A(3,2)-A
      (0,2))^2+(A(3,3)-A(0,3))^2
      <576 THEN PRINT " [2]ﾕｿｳ1"
      ;
43020 IF A(4,7)<>0 AND (A(4,2)-A
      (0,2))^2+(A(4,3)-A(0,3))^2
      <576 THEN PRINT " [3]ﾕｿｳ2"
      ;
43030 LOCATE 52,17
43040 IF (A(5,2)-A(0,2))^2+(A(5,
      3)-A(0,3))^2<576 THEN PRIN
      T " [4]ｼﾏ ";
43050 IF CC MOD 10>0 AND CC MOD
      10<7 THEN PRINT "[5]ﾁｮｸｴｲ"
      ; ELSE PRINT "[5]ﾄﾘﾊｽﾞｼ";
43060 PRINT " [6] Pass";
43070 GOSUB 50000
43080 IF I$="6" THEN 42000
43090 IF CC MOD 10>0 AND CC MOD
      10<7 AND I$="5" THEN F(CC,
      8)=99:F(CC,1)=21:LOCATE 55
      ,18:PRINT "ﾊｯｼﾝ !";:FOR K=
      0 TO 400:NEXT:BEEP:GOTO 42
      000
43100 IF (CC-1) MOD 10>5 AND I$=
      "5" THEN F(CC,1)=14:GOTO 4
      2000
43110 IF I$<"0" OR I$>"4" THEN 4
      3070
43120 IF A(VAL(I$)+1,7)=0 THEN B
      EEP:GOTO 43070
43130 IF (A(VAL(I$)+1,2)-A(0,2))
      ^2+(A(VAL(I$)+1,3)-A(0,3))
      ^2>576 THEN BEEP:GOTO 4307
      0
43140 F(CC,8)=VAL(I$)+1:F(CC,1)=
      21:LOCATE 55,18:PRINT "ﾊｯｼ
      ﾝ !";:FOR K=0 TO 400:NEXT:
      BEEP:F(CC,4)=A(0,2):F(CC,5
      )=A(0,3):GOTO 42000
43500 LOCATE 52,16:PRINT "[1] ﾄﾘ
      ｯｹｦﾔﾒﾙ";
43510 LOCATE 52,17:PRINT "[2] ｿﾞ
      ｯｺｳ";
43520 GOSUB 50000
43530 IF I$="2" THEN GOTO 42000
43540 IF I$<>"1" THEN 43520
43550 IF F(CC,1)=1 THEN F(CC,1)=
      0:F(CC,9)=0:GOTO 42000
43560 F(CC,1)=F(CC,1)+10
43590 GOTO 42000
44000 LOCATE 52,16:PRINT "[1] ﾄﾘ
      ﾊｽﾞｼｦﾔﾒﾙ";
44010 LOCATE 52,17:PRINT "[2] ｿﾞ
      ｯｺｳ";
44020 GOSUB 50000
44030 IF I$="2" THEN GOTO 42000
44040 IF I$<>"1" THEN 44020
44050 F(CC,1)=F(CC,1)-10
44060 IF F(CC,1)=1 THEN F(CC,1)=
      0:F(CC,9)=0:GOTO 42000
44090 GOTO 42000
45999 RETURN
50000 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 5
      0000
50010 I$=INKEY$:DU=RND(1):IF I$=
      "" THEN 50010
50020 IF I$>="a" AND I$<="z" THE
      N I$=CHR$(ASC(I$)-32)
50030 RETURN
51000 GOSUB 52000:COLOR 6:LOCATE
       55,8:PRINT A$(CK):COLOR 7
51010 GOSUB 51500
51100 IF I$<"A" THEN A(CK,1)=VAL
      (I$) ELSE A(CK,1)=ASC(I$)-
      55
51200 LOCATE 55,17:PRINT "Speed
      0-2 ?"
51210 GOSUB 50000
51220 IF I$<"0" OR I$>"2" THEN 5
      1210
51230 A(CK,0)=VAL(I$)
51290 RETURN
51500 LOCATE 55,10:PRINT "E F 0
      1 2"
51510 LOCATE 55,11:PRINT "D \ |
      / 3"
51520 LOCATE 55,12:PRINT "C - *
      - 4"
51530 LOCATE 55,13:PRINT "B / |
      \ 5"
51540 LOCATE 55,14:PRINT "A 9 8
      7 6"
51550 COLOR 6:LOCATE 55,15:PRINT
       "Corse ?"
51560 GOSUB 50000
51570 IF (I$>="0" AND I$<="9") O
      R (I$>="A" AND I$<="F") TH
      EN RETURN
```

```
30040 FOR D=1 TO 34
30050 IF E(D,Ø)=CK AND E(D,1)=Ø
      THEN FOR SQ=Ø TO 5:E(D,SQ)
      =Ø:NEXT
30060 NEXT
30090 B(CK,Ø)=Ø
30100 F=Ø:FOR D=A(K,4) TO A(K,5)

30110 IF B(D,Ø)=Ø THEN 30130
30120 F=1
30130 NEXT
30140 IF K=3 OR K=4 THEN F=F+C(K
      -3)
30150 IF F=Ø THEN PC=1:PX=A(K,2)
      *4:PY=A(K,3)*2:OX=PX+3:OY=
      PY+1:GOSUB 6ØØØØ:A(K,2)=-9
      999
30490 RETURN
40000 GOSUB 54ØØØ
40100 IF K=Ø THEN 4Ø5ØØ
40110 LOCATE 55,17:COLOR 7:PRINT
      "ﾊｯｼﾝ=[A]-[L] , No=[M]";
40120 GOSUB 5ØØØØ
40130 IF I$<"A" OR I$>"M" THEN 4
      Ø12Ø
40140 IF I$="M" THEN 41999
40150 IF E(ASC(I$)-64,Ø)=Ø OR E(
      ASC(I$)-64,1)<>Ø THEN BEEP
      :GOTO 4Ø12Ø
40160 CK=ASC(I$)-64
40170 GOSUB 52ØØØ:COLOR 6:LOCATE
       55,8:PRINT "ﾃｲｻﾂ ｷ ";CHR$
      (CK+64);:COLOR 7
40180 GOSUB 515ØØ
40190 IF I$<"A" THEN E(CK,3)=VAL
      (I$) ELSE E(CK,3)=ASC(I$)-
      55
40200 E(CK,1)=1:E(CK,2)=6:GOTO 4
      ØØØØ
40500 LOCATE 55,17:COLOR 5:PRINT
       "ｾﾞﾝｷ ｺｳﾄﾞｳ ﾁｭｳ !";
40510 LOCATE 57,18:COLOR 7:PRINT
      "Hit Any Key !";
40520 GOSUB 5ØØØØ
41999 RETURN
42000 GOSUB 52ØØØ
42010 LOCATE 55,7:COLOR 7:PRINT
      "ｺｳｹﾞｷ ｷ ﾍﾉ ﾒｲﾚｲ";
42020 LOCATE 55,9:COLOR 7:PRINT
      "ﾄﾞﾉ ｸｳﾎﾞ ﾍ ?";
42030 K=Ø:FOR J=1 TO 4
42040 IF B(J,Ø)=Ø THEN 42Ø6Ø
42050 K=1:LOCATE 55,1Ø+J:COLOR 6
      :PRINT "[";CHR$(48+J);"] "
      ;:COLOR 7:PRINT "ｸｳﾎﾞ";J;
42060 NEXT
42070 LOCATE 55,15:COLOR 6:IF K=
      Ø THEN PRINT "ｸｳﾎﾞ ﾅｼ ! hi
      t Key !";:GOSUB 5ØØØØ:RETU
      RN
42080 PRINT "[5] ";:COLOR 7:PRIN
      T "ﾒｲﾚｲ ｵﾜﾘ";
42090 LOCATE 58,17:COLOR 5:PRINT
       "Push [1] - [5]";
42100 GOSUB 5ØØØØ
42110 IF I$<"1" OR I$>"5" THEN 4
      21ØØ
42120 IF I$="5" THEN RETURN
42130 IF B(VAL(I$),Ø)=Ø THEN BEE
      P:RETURN
42190 CK=VAL(I$)
42200 GOSUB 52ØØØ
42210 K=Ø:FOR J=CK*1Ø-9 TO CK*1Ø

42220 LOCATE 52,5+((J-1) MOD 1Ø)
      :COLOR 6:PRINT CHR$(((J-1)
       MOD 1Ø)+65);:COLOR 7
42230 IF F(J,6)<1 THEN 4239Ø
42240 PRINT C$((J-1) MOD 1Ø);J;
42250 IF F(J,1)>2Ø AND F(J,1)<4Ø
       THEN COLOR 5:PRINT "ﾋｺｳﾁｭ
      ｳ";:GOTO 4239Ø
42260 IF F(J,1)>39 AND F(J,1)<5Ø
       THEN COLOR 4:PRINT "ｾｲﾋﾞﾁ
      ｭｳ";:GOTO 4239Ø
42270 K=1:IF F(J,1)=Ø THEN COLOR
       7:PRINT "ﾀｲｷ ﾁｭｳ";:GOTO 4
      239Ø
42280 IF F(J,1)=2Ø THEN COLOR 7:
      PRINT "ｼﾞｭﾝﾋﾞ ｶﾝﾘｮｳ";:GOTO
       4239Ø
42290 IF F(J,1)>Ø AND F(J,1)<9 T
      HEN COLOR F(J,9)+1:PRINT "
      ﾄﾘｯｹ ﾁｭｳ";:GOTO 4239Ø
42300 IF F(J,1)>1Ø AND F(J,1)<2Ø
       THEN COLOR F(J,9)+1:PRINT
       "ﾄﾘﾊｽﾞｼ ﾁｭｳ";:GOTO 4239Ø
42310 '
42390 COLOR 7:NEXT
42400 LOCATE 52,16:IF K=Ø THEN P
      RINT "Hit Any Key !";:GOSU
      B 5ØØØØ:RETURN
42410 PRINT "[A]-[J] or [K]=Exit
      ";
42420 GOSUB 5ØØØØ
42430 IF I$<"A" OR I$>"K" THEN 4
      242Ø
42440 IF I$="K" THEN RETURN
42450 CC=ASC(I$)-64+(CK-1)*1Ø:LO
      CATE 52,16:PRINT SPACE$(26
      );
42460 IF F(CC,1)>2Ø THEN BEEP:GO
      TO 4242Ø
42470 IF F(CC,1)=2Ø THEN 43ØØØ
42480 IF F(CC,1)>Ø AND F(CC,1)<1
      Ø THEN 435ØØ
```

```
14810 IF F(SW,6)<1 THEN LOCATE 5
      5,17:PRINT "ﾀﾞｲ";SW;"ﾀｲ ｾﾞ
      ﾝﾒﾂ";:GOSUB 59900
14900 RETURN
15000 LOCATE 55,17:COLOR 7:PRINT
       A$(I);"ﾊｯｹﾝ !";
15010 K1=0:FOR J=A(1,4) TO A(1,5
      )
15020 IF B(J,0)<1 OR B(J,1)>80 T
      HEN 15050
15030 K1=K1+D(B(J,0),0)*(100-B(J
      ,1))/100
15050 NEXT:IF K1<4 THEN GOSUB 59
      900:LOCATE 55,17:PRINT "ｺｳ
      ｹﾞｷ ﾃﾞｷｽﾞ !";:GOSUB 59900:
      RETURN
15110 K2=0:FOR J=A(I,4) TO A(I,5
      )
15120 IF B(J,0)<1 OR B(J,1)>80 T
      HEN 15150
15130 K2=K2+D(B(J,0),0)*(100-B(J
      ,1))/100
15150 NEXT
16000 LOCATE 53,15:COLOR 7:PRINT
       "ﾜｶﾞｸﾞﾝ ｺｳｹﾞｷ !";
16100 D9=K1/2:K=I:FOR J=1 TO D9/
      4
16110 GOSUB 19000
16150 NEXT
16160 IF K2<4 THEN 17000
16200 LOCATE 53,15:COLOR 7:PRINT
       "ﾃｷ ｸﾞﾝ ｺｳｹﾞｷ !";
16300 D9=K2/2:K=1:FOR J=1 TO D9/
      4
16310 GOSUB 19000
16350 NEXT
17000 GOSUB 59900
17100 LOCATE 53,15:COLOR 7:PRINT
       SPACE$(22);
17110 RETURN
18900 RETURN
19000 E=0:IF K=5 THEN 19500
19010 IF K>2 THEN 19200
19100 CK=INT(RND(1)*(A(K,5)-A(K,
      4)+1))+A(K,4):E=E+1:IF E>5
      0 THEN RETURN
19110 IF B(CK,0)=0 THEN 19100
19120 GOSUB 19950:RETURN
19200 CK=INT(RND(1)*10):E=E+1:IF
      E>50 THEN RETURN
19210 IF CK>5 THEN 19300
19220 CK=CK+55+(K-3)*6:IF B(CK,0
      )<1 THEN 19200
19230 GOSUB 19950:RETURN
19300 IF RND(1)>.5 AND C(K-3)>0
      THEN C(K-3)=C(K-3)-1:LOCAT
      E 55,17:PRINT B$(6);"ｹﾞｷﾁﾝ
      !";:GOSUB 59900:GOSUB 3000
      0:IF F=0 THEN J=D9/4
19310 RETURN
19500 L1=A(5,6) MOD 1000
19510 IF RND(1)>.33 THEN LOCATE
      55,17:COLOR 6:PRINT "ｼﾏ ﾆ
      ﾋｶﾞｲ";:GOSUB 59900:L1=L1-I
      NT(RND(1)*4+3)
19520 IF L1<0 THEN A(5,6)=0:LOCA
      TE 55,17:PRINT "ｼﾏ ｷﾁ ｾﾞﾝﾒ
      ﾂ";:GOSUB 59900:J=D9/4
19900 RETURN
19950 IF RND(1)>.5 THEN B(CK,1)=
      B(CK,1)+INT(RND(1)*3+4)*50
      /D(B(CK,0),2):LOCATE 55,17
      :PRINT B$(B(CK,0));"Hit !"
      ;:GOSUB 59900:GOSUB 59500
19960 IF B(CK,1)>100 THEN B(CK,1
      )=100:LOCATE 55,17:PRINT B
      $(B(CK,0));"ｹﾞｷﾁﾝ!";:GOSUB
       59900:GOSUB 30000:IF F=0
      THEN J=D9/4
19970 RETURN
20000 CLS 3
20010 A=0:B=0
20020 J=0:FOR I=1 TO 40
20030 A=A+F(I,6):B=B+F(I+40,6)
20040 NEXT
20050 A=272-A:B=272-B
20060 FOR I=1 TO 34
20070 IF B(I,0)<1 THEN 20090
20080 A=A+(6-B(I,0))*4
20090 NEXT
20100 FOR I=35 TO 66
20110 IF B(I,0)<1 THEN 20130
20120 B=B+(6-B(I,0))*4
20130 NEXT
20140 B=B+(100-C(0)+C(1))*2
20150 C=0:FOR I=81 TO 100:C=C+F(
      I,6):NEXT
20160 FOR I=25 TO 34:IF E(I,0)>0
       THEN C=C+1
20170 NEXT
20180 B=B+146-C
20190 D=((A(5,6) MOD 1000)/10)
20200 B=B+50-D
20500 COLOR 7:LOCATE 10,10:PRINT
       "ﾃｷ  point";A
20510 LOCATE 10,12:PRINT "ﾐｶﾀ  p
      oint";B
20550 IF B-A>100 THEN PRINT "ｼｮｳ
      ﾘ !"
20999 END
30000 IF B(CK,0)<>1 THEN 30090
30010 FOR D=1 TO 100
30020 IF F(D,0)=CK AND (F(D,1)<2
      1 OR F(D,1)>39) THEN FOR S
      Q=0 TO 9:F(D,SQ)=0:NEXT
30030 NEXT
```

```
10220 K=S1:D2=D1
10230 FOR J=1 TO D2
10240 IF K<1 THEN 10260
10250 K=K-1:IF RND(1)<.5 THEN T1
      =T1+1 ELSE T4=T4+1
10260 NEXT
10270 IF K>D2-T4 AND K>5 AND D2-
      T4>0 THEN D2=D2-T4:GOTO 10
      230
10280 IF T1=>S1 THEN T1=S1
10290 IF T4=>D1 THEN T4=D1:GOTO
      10500 ELSE D1=D1-T4
10300 FOR J=1 TO D1
10310 IF S2-T2<1 AND S3-T3<1 THE
      N 10490
10320 IF S2-T2<1 THEN 10410
10330 IF RND(1)<.5 THEN 10400
10340 IF RND(1)<.5 THEN T2=T2+1
10350 GOTO 10450
10400 IF S3-T3<1 THEN 10340
10410 IF RND(1)<.5 THEN T3=T3+1
10450 IF RND(1)<.07 THEN T4=T4+1

10490 NEXT
10500 IF S2-T2<1 THEN T2=S2
10510 IF S3-T3<1 THEN T3=S3
11000 COLOR 2:LOCATE 67,6:PRINT
      USING "###";S1-T1
11010 LOCATE 67,7:PRINT USING "#
      ##";S2-T2
11020 LOCATE 67,8:PRINT USING "#
      ##";S3-T3
11030 LOCATE 67,10:PRINT USING "
      ###";D1-T4
11050 IF S2+S3-T2-T3<1 THEN LOCA
      TE 55,12:COLOR 1:PRINT "ｺｳ
      ｹﾞｷ ﾅｼ !";:GOTO 14000
11100 LOCATE 55,12:COLOR 6:PRINT
       "ｺｳｹﾞｷ !";
11200 D2=0
11210 IF K=5 THEN 11500
11220 FOR J=A(K,4) TO A(K,5)
11230 IF B(J,0)<1 THEN 11290
11240 D2=D2+D(B(J,0),1)*(100-B(J
      ,1))/100
11290 NEXT
11300 IF K=3 OR K=4 THEN D2=D2+C
      (K-3)/2
11310 GOTO 12000
11500 D2=(A(K,6) MOD 1000)*2
12000 IF D2<1 THEN 13000
12300 FOR J=1 TO D2
12310 IF S2-T2<1 AND S3-T3<1 THE
      N 12490
12320 IF S2-T2<1 THEN 12410
12330 IF RND(1)<.5 THEN 12400
12340 IF RND(1)<.07 THEN T2=T2+1
12350 GOTO 12490
12400 IF S3-T3<1 THEN 12340
12410 IF RND(1)<.07 THEN T3=T3+1

12490 NEXT
12500 IF S2-T2<1 THEN T2=S2
12510 IF S3-T3<1 THEN T3=S3
13000 D9=0
13010 IF S2>0 THEN D9=D9+(Z1/S2)
      *(S2-T2)
13020 IF S3>0 THEN D9=D9+(Z2/S3)
      *(S3-T3)
13030 IF D9<2 THEN 14000
13100 FOR J=1 TO D9/4
13110 GOSUB 19000
13590 NEXT
14000 IF T1<1 THEN 14100
14010 FOR SS=1 TO T1
14020 SW=INT(RND(1)*6+1)+INT(RND
      (1)*10)*10
14030 IF F(SW,1)<>30 OR F(SW,6)<
      1 THEN 14020
14040 F(SW,6)=F(SW,6)-1
14050 NEXT
14100 IF T2<1 THEN 14200
14110 FOR SS=1 TO T2
14120 SW=INT(RND(1)*2+7)+INT(RND
      (1)*10)*10
14130 IF F(SW,1)<>30 OR F(SW,6)<
      1 THEN 14120
14140 GOSUB 14800
14150 NEXT
14200 IF T3<1 THEN 14300
14210 FOR SS=1 TO T3
14220 SW=INT(RND(1)*2+9)+INT(RND
      (1)*10)*10
14230 IF F(SW,1)<>30 OR F(SW,6)<
      1 THEN 14220
14240 GOSUB 14800
14250 NEXT
14300 IF T3<1 THEN 14500
14310 FOR SS=1 TO T4
14320 SW=INT(RND(1)*6+1)+INT(RND
      (1)*10)*10
14330 IF F(SW,8)<>999 OR F(SW,6)
      <1 THEN 14320
14340 GOSUB 14800
14350 NEXT
14500 FOR SS=1 TO 100
14510 IF F(SS,6)<1 THEN FOR SW=0
       TO 9:F(SS,SW)=0:NEXT
14520 IF F(SS,1)=30 THEN F(SS,1)
      =31
14530 IF F(SS,8)=999 THEN F(SS,8
      )=99
14540 NEXT
14600 RETURN
14800 F(SW,6)=F(SW,6)-1
```

```
8430  F(I,4)=L+F(I,4)
8435  L=A(K,3)-F(I,5):IF L>6 THE
      N L=6 ELSE IF L<-6 THEN L=
      -6
8440  F(I,5)=L+F(I,5)
8450  IF ABS(F(I,4)-A(K,2))>5 OR
       ABS(F(I,5)-A(K,3))>5 THEN
       8990
8460  F(I,1)=40:IF I<41 THEN LOC
      ATE 52,14:COLOR 6:PRINT "ｺ
      ｳｸｳﾀｲ";I;"ｷｶﾝ!";
8470  IF B(F(I,0),0)=0 THEN F(I,
      6)=0:IF I<41 THEN LOCATE 5
      5,15:COLOR 2:PRINT "ﾁｬｯｶﾝ
      ﾃﾞｷｽﾞ !";
8480  IF I<41 THEN FOR K=0 TO 60
      0:NEXT:BEEP:LOCATE 52,14:P
      RINT SPACE$(26);:LOCATE 52
      ,15:PRINT SPACE$(26);
8490  GOTO 8990
8500  F(I,1)=F(I,1)+1
8510  IF F(I,1)>42 AND (I-1) MOD
       10>5 THEN F(I,1)=0:GOTO 8
      990
8520  IF F(I,1)>42 THEN F(I,1)=2
      0
8530  GOTO 8990
8600  IF F(I,1)=6 THEN F(I,1)=11
8610  K=0:IF I>40 AND I<81 THEN
      K=2 ELSE IF I>80 THEN K=5
8620  IF A(K,2)>-9998 THEN F(I,4
      )=A(K,2):F(I,5)=A(K,3)
8630  GOTO 8990
8700  IF A(K,2)>-9998 THEN F(I,4
      )=A(K,2):F(I,5)=A(K,3)
8710  IF F(I,1)>15 THEN 8450
8720  GOTO 8450
8990  NEXT
9000  FOR I=1 TO 100
9010  IF F(I,1)<21 OR F(I,1)>29
      OR F(I,0)=0 THEN 9190
9020  K=F(I,8):IF K>98 THEN 9190
9030  IF ABS(F(I,4)-A(K,2))>5 OR
       ABS(F(I,5)-A(K,3))>5 THEN
       9190
9040  LOCATE 52,10:IF I<41 THEN
      COLOR 6:PRINT "ﾃｷ ﾊｯｹﾝ !";
       ELSE PRINT "ﾃｷｼｭｳ !";
9050  BEEP:GOSUB 10000
9190  NEXT
9500  FOR I=2 TO 5
9510  IF ABS(A(1,2)-A(I,2))<4 AN
      D ABS(A(1,3)-A(I,3))<4 THE
      N GOSUB 15000:I=5
9520  NEXT
9800  IF A(0,2)=-9999 OR A(2,2)=
      -9999 THEN 20000
9990  GOTO 1000
10000 Z1=0:Z2=0:S1=0:S2=0:S3=0:D
      1=0:FOR J=I TO 100:IF F(J,
      1)<21 OR F(J,1)>29 OR F(J,
      0)=0 THEN 10090
10010 IF F(J,8)<>K THEN 10060
10020 IF ABS(F(J,4)-A(K,2))>4 OR
       ABS(F(J,5)-A(K,3))>4 THEN
       10090
10030 F(J,1)=30:IF (J-1) MOD 10<
      6 THEN S1=S1+F(J,6):GOTO 1
      0090
10040 IF (J-1) MOD 10>7 THEN 100
      50
10042 S2=S2+F(J,6)
10044 IF F(J,9)=2 THEN IF K=5 TH
      EN Z1=Z1+10*F(J,6) ELSE Z1
      =Z1+4*F(J,6)
10046 IF F(J,9)=1 THEN IF K=5 TH
      EN Z1=Z1+4*F(J,6) ELSE Z1=
      Z1+10*F(J,6)
10048 GOTO 10090
10050 S3=S3+F(J,6):IF F(J,9)=2 T
      HEN IF K=5 THEN Z2=Z2+4*F(
      J,6) ELSE Z2=Z2+2*F(J,6)
10052 IF F(J,9)=1 THEN IF K=5 TH
      EN Z2=Z2+1*F(J,6) ELSE Z2=
      Z2+12*F(J,6)
10054 GOTO 10090
10060 IF F(J,8)<>99 THEN 10090
10070 IF K=0 AND J<41 THEN D1=D1
      +F(J,6):F(J,8)=999
10080 IF K=2 AND J>40 AND J<81 T
      HEN D1=D1+F(J,6):F(J,8)=99
      9
10085 IF K=5 AND J>80 THEN D1=D1
      +F(J,6):F(J,8)=999
10090 NEXT:IF S1+S2+S3<1 THEN RE
      TURN
10100 GOSUB 52000
10110 T1=0:T2=0:T3=0:T4=0
10120 LOCATE 60,5:COLOR 7:IF K<2
       THEN PRINT "ﾐｶﾀ"; ELSE PR
      INT "ﾃｷ";
10130 LOCATE 53,6:PRINT USING "ｾ
      ﾝﾄｳｷ   ###";S1
10140 LOCATE 53,7:PRINT USING "ﾊ
      ﾞｸｹﾞｷｷ ###";S2
10150 LOCATE 53,8:PRINT USING "ﾗ
      ｲｹﾞｷｷ  ###";S3
10160 LOCATE 60,9:COLOR 7:IF K<2
       THEN PRINT "ﾐｶﾀ"; ELSE PR
      INT "ﾃｷ";
10170 LOCATE 53,10:PRINT USING "
      ｾﾝﾄｳｷ    ###";D1
10200 IF D1=0 THEN 11000
10210 IF S1=0 THEN 10300
```

```
     2:OX=PX+11:OY=PY+5:PC=4:GO
     SUB 60000
5290 NEXT
6000 FOR I=1 TO 34
6010 IF E(I,1)<1 THEN 6290
6020 E(I,4)=E(I,4)+G(E(I,3),0)*
     3
6030 E(I,5)=E(I,5)+G(E(I,3),1)*
     3
6040 FOR J=0 TO 4:IF I<13 AND J
     <2 THEN 6190
6050 IF I>12 AND J>1 THEN 6190
6060 IF A(J,2)=-9999 THEN 6190
6070 IF ABS(E(I,4)-A(J,2))>5 OR
      ABS(E(I,5)-A(J,3))>5 THEN
      6190
6080 A(J,7)=100
6090 IF I>12 THEN 6190
6100 BEEP:LOCATE 52,12:COLOR 2:
     PRINT "テイサツキ ";CHR$(64+I);
6110 LOCATE 58,13:COLOR 6:PRINT
      "ヨリ ノ ホウコク";
6120 LOCATE 54,14:COLOR 4:PRINT
      "テキ カンタイ ハッケン ";
6130 LOCATE 54,15:COLOR 5:PRINT
      USING "X=###     Y=###";A(J
     ,2),A(J,3)
6140 IF A(J,3)<10 THEN A$=STR$(
     A(J,3)) ELSE A$=" "+CHR$(A
     (J,3)+55)
6150 LOCATE 54,16:COLOR 7:PRINT
      USING "シンロ=&& ソクド=#";A$,
     A(J,0)
6160 FOR K=0 TO 600:NEXT:BEEP
6170 FOR K=12 TO 16:LOCATE 52,K
     :PRINT SPACE$(26);:NEXT
6190 NEXT
6200 IF E(I,1)<10 THEN E(I,1)=E
     (I,1)+1 ELSE E(I,1)=E(I,1)
     -1
6205 K=0:IF I>12 AND I<25 THEN
     K=2 ELSE IF I>24 THEN K=5
6206 IF E(I,1)>10 AND ABS(A(K,2
     )-E(I,4))<6 AND ABS(A(K,3)
     -E(I,5))<6 THEN 6240
6210 IF E(I,1)=6 THEN E(I,1)=16
     :E(I,3)=E(I,3)-8:IF E(I,3)
     <0 THEN E(I,3)=E(I,3)+16
6220 IF E(I,1)<>11 THEN 6290
6230 IF I>12 THEN 6250
6240 LOCATE 54,14:COLOR 7:PRINT
      "テイサツキ ";CHR$(64+I);"キチャク
     ";
6250 IF E(I,0)>98 THEN 6260 ELS
     E IF B(E(I,0),0)>0 THEN E(
     I,1)=0:IF I<13 THEN FOR K=
     0 TO 600:NEXT:LOCATE 54,14
     :PRINT SPACE$(24);:GOTO 62
     90 ELSE 6290
6260 E(I,0)=0:IF I>12 THEN 6290
6270 LOCATE 54,15:BEEP:COLOR 2:
     PRINT "チャクリクカン ナシ !";
6280 FOR K=0 TO 600:NEXT:LOCATE
      52,14:PRINT SPACE$(26);:L
     OCATE 52,15:PRINT SPACE$(2
     6);:BEEP
6290 NEXT
8000 FOR I=1 TO 100:IF F(I,0)=0
      THEN 8990
8010 IF F(I,1)>20 AND F(I,1)<40
      THEN 8040
8020 K=0:IF I>40 AND I<81 THEN
     K=2 ELSE IF I>80 THEN K=5
8030 F(I,4)=A(K,2):F(I,5)=A(K,3
     )
8040 IF F(I,1)=20 OR F(I,1)<1 T
     HEN 8990
8045 IF F(I,1)=30 THEN F(I,1)=3
     1:GOTO 8990
8050 IF F(I,1)>0 AND F(I,1)<10
     THEN 8100
8060 IF F(I,1)>10 AND F(I,1)<20
      THEN 8200
8070 IF F(I,1)>20 AND F(I,1)<30
      THEN 8300
8080 IF F(I,1)>30 AND F(I,1)<40
      THEN 8400
8090 IF F(I,1)>39 AND F(I,1)<50
      THEN 8500
8100 F(I,1)=F(I,1)+1:IF F(I,1)>
     3 THEN F(I,1)=20
8110 GOTO 8990
8200 F(I,1)=F(I,1)-1:IF F(I,1)<
     12 THEN F(I,1)=0
8210 GOTO 8990
8300 F(I,1)=F(I,1)+1:IF F(I,1)>
     29 THEN F(I,1)=31
8310 K=F(I,8):IF K>98 THEN 8600
8315 L=A(K,2)-F(I,4):IF L>6 THE
     N L=6 ELSE IF L<-6 THEN L=
     -6
8320 F(I,4)=L+F(I,4)
8325 L=A(K,3)-F(I,5):IF L>6 THE
     N L=6 ELSE IF L<-6 THEN L=
     -6
8330 F(I,5)=L+F(I,5)
8370 GOTO 8990
8400 F(I,1)=F(I,1)+1
8410 K=0:IF I>40 AND I<81 THEN
     K=2 ELSE IF I>80 THEN K=5
8420 IF F(I,8)>98 THEN 8700
8425 L=A(K,2)-F(I,4):IF L>6 THE
     N L=6 ELSE IF L<-6 THEN L=
     -6
```

```
     =1:GOSUB 60000
820  A(5,6)=100:A(5,7)=100:A(5,
     2)=INT(RND(1)*20)+45:A(5,3
     )=INT(RND(1)*20)+30
830  PX=A(5,2)*4-4:PY=A(5,3)*2-
     2:OX=PX+11:OY=PY+5:PC=4:GO
     SUB 60000
840  A(3,2)=INT(RND(1)*20)+100:
     A(3,1)=12:A(3,0)=1:A(3,3)=
     A(5,3)
850  A(4,3)=INT(RND(1)*20)-20:A
     (4,1)=8:A(4,0)=1:A(4,2)=A(
     5,2)
860  A(2,2)=INT(RND(1)*30)+60:A
     (2,3)=INT(RND(1)*20)+10
870  A(2,1)=12:A(2,0)=2
900  A(0,2)=INT(RND(1)*20)+5:A(
     0,3)=INT(RND(1)*30)+100
910  A(1,2)=INT(RND(1)*30)+15:A
     (1,3)=INT(RND(1)*30)+100
920  GOSUB 59000:FOR CK=0 TO 1:
     GOSUB 51000:GOSUB 59000:NE
     XT
990  TN=0
1000 GOSUB 53000:GOSUB 59000
1050 TN=TN+1:LOCATE 55,0:COLOR
     7:PRINT USING "TURN - ###"
     ;TN
1100 FOR I=0 TO 5000
1110 I$=INKEY$:DU=RND(1)
1120 IF I$<"1" OR I$>"5" THEN 1
     290
1130 IF I$="5" THEN I=5000:GOTO
      1290
1140 IF I$<"3" AND A(VAL(I$)-1,
     2)>-9998 THEN CK=VAL(I$)-1
     :GOSUB 51000:GOSUB 59000:G
     OTO 1160
1150 ON VAL(I$)-2 GOSUB 40000,4
     2000,44000
1160 GOSUB 53000
1290 NEXT
1300 COLOR 7
1400 GOSUB 52000
2000 IF A(2,2)=-9999 THEN 2100
2010 IF A(2,2)>A(5,2)+INT(RND(1
     )*10+30) THEN A(2,1)=12
2020 IF A(2,2)<A(5,2)+INT(RND(1
     )*10-50) THEN A(2,1)=4
2100 J=0:FOR I=13 TO 34
2110 IF (A(2,2)=-9999 AND I<25)
      OR (A(5,6) MOD 1000<200 A
     ND I>24) OR E(I,0)=0 THEN
     2190
2120 IF E(I,1)=0 THEN J=J+1:E(I
     ,1)=1:E(I,3)=INT(RND(1)*12
     +3)
2130 IF J>3 THEN I=34
2190 NEXT
2200 J=0:FOR I=41 TO 100
2210 IF (A(2,2)=-9999 AND I<81)
      OR (A(5,6) MOD 1000<200 A
     ND I>80) OR F(I,0)=0 THEN
     2490
2220 IF (I MOD 10=1 OR I MOD 10
     =2) AND F(I,1)<21 THEN F(I
     ,1)=21:F(I,8)=99
2230 IF (I-1) MOD 10>5 AND (A(0
     ,7)>97 OR A(1,7)>97 OR RND
     (1)>.5) AND F(I,1)=0 THEN
     F(I,1)=1:F(I,9)=1
2240 IF (I-1) MOD 10>5 AND F(I,
     1)=20 AND A(0,7)>97 AND F(
     I,6)>0 THEN F(I,1)=21:F(I,
     8)=0:J=J+1:IF F(I-4,6)>0 A
     ND F(I-4,0)>0 AND F(I-4,1)
     <21 THEN F(I-4,1)=21:F(I-4
     ,8)=0
2250 IF (I-1) MOD 10>5 AND F(I,
     1)=20 AND A(1,7)>97 AND F(
     I,6)>0 THEN F(I,1)=21:F(I,
     8)=1:J=J+1:IF F(I-4,6)>0 A
     ND F(I-4,0)>0 AND F(I-4,1)
     <21 THEN F(I-4,1)=21:F(I-4
     ,8)=1
2260 IF J>4 THEN I=100
2490 NEXT
5000 FOR I=0 TO 4
5040 IF A(I,2)=-9999 THEN 5290
5050 IF A(I,2)<0 OR A(I,2)>99 O
     R A(I,3)<0 OR A(I,3)>99 TH
     EN 5070
5060 PC=1:PX=A(I,2)*4:PY=A(I,3)
     *2:OX=PX+3:OY=PY+1:GOSUB 6
     0000
5070 A(I,2)=A(I,2)+G(A(I,1),0)*
     A(I,0)/2
5080 A(I,3)=A(I,3)+G(A(I,1),1)*
     A(I,0)/2
5090 IF A(I,2)>A(5,2)-2 AND A(I
     ,2)<A(5,2)+2 AND A(I,3)>A(
     5,3)-2 AND A(I,3)<A(5,3)+2
      THEN 5100 ELSE 5260
5100 IF I>1 THEN A(I,2)=A(5,2)+
     2 ELSE A(I,2)=A(5,2)-2
5110 IF I>2 THEN A(I,1)=A(I,1)-
     8:A(5,6)=A(5,6)+1000:IF A(
     5,6) MOD 1000<301 AND A(5,
     6) MOD 1000>0 THEN A(5,6)=
     A(5,6)+C(I-3)*4
5260 PC=7-I:IF I>1 THEN PC=2
5270 A(I,7)=A(I,7)-1:IF I<2 OR
     A(I,7)>97 THEN PX=A(I,2)*4
     :PY=A(I,3)*2:OX=PX+3:OY=PY
     +1:GOSUB 60000
5280 PX=A(5,2)*4-4:PY=A(5,3)*2-
```

シミュレーション・ゲーム・シリーズ

機動部隊 出撃せよ!

by Y. Tanioka

●本書に収録のプログラムは、あなたが個人として利用するほかは著作権法上、著作権者に無断では使用できません。

●LISTを見やすく、打ちやすくするために、行番号の下にスペースをとっていますが、打ち込む時には、このスペースを無視してください。

```
**********************************
*   ｼﾐｭﾚｰｼｮﾝ ｹﾞｰﾑ･ｼﾘｰｽﾞ        *
*          VOL.3                 *
*    ｷﾄﾞｳ ﾌﾞﾀｲ ｼｭﾂｹﾞｷ ｾﾖ        *
*          for ｱｿｺﾝﾞ No.6・      *
*                                *
*   by ﾋｹﾞｸﾏ(Y.Tanioka)          *
*                                *
*          1986.5.5              *
*   PC-98,88  ﾀﾌﾞﾝ FM,X-1ﾓ       *
**********************************

90   CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,
     25
100  DEFINT A-T
110  DIM A$(5),B$(6),C$(9),A(5,
     7),B(66,1),C(1),D(5,2),E(3
     4,5),F(100,9),G(15,1)
120  FOR I=0 TO 4:FOR J=4 TO 6:
     READ A(I,J):NEXT:NEXT
130  FOR I=1 TO 66:READ B(I,0):
     NEXT
140  C(0)=50:C(1)=50
150  FOR I=1 TO 5:FOR J=0 TO 2:
     READ D(I,J):NEXT:NEXT
160  FOR I=1 TO 34:READ E(I,0):
     NEXT
170  FOR I=0 TO 9:FOR J=1 TO 6:
     F(I*10+J,6)=6:F(I*10+J,7)=
     1:NEXT
180  FOR J=7 TO 10:F(I*10+J,6)=
     8:F(I*10+J,7)=(J ¥ 9)+2:NE
     XT
190  READ A:FOR J=1 TO 10:F(I*1
     0+J,0)=A:NEXT:NEXT
200  FOR I=0 TO 5:READ A$(I):NE
     XT
210  FOR I=1 TO 6:READ B$(I):NE
     XT
220  FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 1
     :READ G(I,J):NEXT:NEXT
230  FOR I=0 TO 5:C$(I)="ｾﾝﾄｳ
     ":NEXT
240  FOR I=6 TO 7:C$(I)="ﾊﾞｸｹﾞｷ
     ":NEXT
250  FOR I=8 TO 9:C$(I)="ﾗｲｹﾞｷ
     ":NEXT
260  FOR I=0 TO 9:FOR J=1 TO 6:
     F(I*10+J,1)=20:NEXT:NEXT
300  DATA 1,18,2,19,34,2,35,54,
     2,55,60,1,61,66,1
310  DATA 1,1,1,1,3,3,4,4,4,4,5
     ,5,5,5,5,5,5,5
320  DATA 2,2,2,2,3,3,3,3,4,4,5
     ,5,5,5,5,5
330  DATA 1,1,1,1,3,3,3,3,4,4,4
     ,4,5,5,5,5,5,5,5
340  DATA 4,4,5,5,5,5,4,4,5,5,5
     ,5
350  DATA 0,10,40,20,15,60,10,1
     5,40,5,10,20,2,5,10
360  DATA 1,1,1,2,2,2,3,3,3,4,4
     ,4,35,35,35,36,36,36,37,37
     ,37,38,38,38,99,99,99,99,9
     9,99,99,99,99,99
370  DATA 1,2,3,4,35,36,37,38,9
     9,99
380  DATA ｷﾄﾞｳ ﾌﾞﾀｲ,ｾﾝｶﾝ ﾌﾞﾀｲ,ﾃ
     ｷ ｷﾄﾞｳ ﾌﾞﾀｲ,ﾕｿｳ ｾﾝﾀﾞﾝ A,ﾕｿ
     ｳ ｾﾝﾀﾞﾝ B,C ﾄｳ ｺｳｸｳ ｷﾁ
390  DATA ｸｳﾎﾞ,ｾﾝｶﾝ,ｼﾞｭｳｼﾞｭﾝ,ｹｲ
     ｼﾞｭﾝ,ｸﾁｸｶﾝ,ﾕｿｳｾﾝ
400  DATA 0,-2,1,-2,2,-2,2,-1,2
     ,0,2,1,2,2,1,2,0,2,-1,2,-2
     ,2,-2,1,-2,0,-2,-1,-2,-2,-
     1,-2
700  LOCATE 10,10:PRINT "Hit An
     y Key"
710  GOSUB 50000
800  GOSUB 60100
810  PX=0:PY=0:OX=399:OY=199:PC
```

このフラグによって帰ってきた隊をすぐ使えなくしたり、爆弾取り付け命令後、出撃準備完了までに時間をおいたりしている。

9000行からは飛行した攻撃隊が目的の艦隊を見つけたかどうかを調べる。発見したら直ちに攻撃で10000行からのサブルーチン。

9500行は艦隊同士の発見で、発見したら砲撃サブルーチン。

両方とも、移動を全部すませてから発見したかどうかを判定しなきゃいけないのは、わかるよね。

10000行からが爆撃サブルーチン。

戦闘の解決法にはいろいろあって、これが正しい、あれが良いというものではない。ここでは以下のようにした。

まず、攻撃側は近くに同じ艦隊を目標として、かつ未攻撃の攻撃隊がいないかを調べ、いたらそれらの数を数え、攻撃側の陣営の機数をだす。(この時、一緒に攻撃した隊のフラグ＝前述＝を変えないと、同じ隊がまた攻撃したりするので注意)

まず、敵の艦隊直営戦闘機と護衛戦闘機が戦う。直営機が多ければ、直営機は雷・爆撃機へ襲いかかる。

ここで残った雷・爆撃機は、次に目標艦隊の対空戦闘力にやられて数を減少させる。

さて、これらをくぐりぬけた雷・爆撃機がはじめて、艦船を攻撃する。

このゲームでは、持っている爆弾が対地用か対艦用かと、目的が島か艦隊かによって効果が違う。

たとえば、雷撃機が魚雷をつんで島を攻撃しても効果はほとんどないだろう(でも少しは効果があることにした)。

このゲームでは、雷・爆撃機の効果をポイントにし、全攻撃隊の雷・爆撃機のそれぞれ1機あたりの平均値を出し、この平均値を迎撃をくぐりぬけた機数にかける。

こうして出てきたポイントを4ポイント単位で艦に当たったかどうかを判定するというシステムだ。

すべてが終わったあとで、撃墜された機数をそれぞれの攻撃隊に割り振っている。

15000行からは砲撃ルーチンだが、このゲームでは、砲撃はつけ足しなので簡単に処理している。

30000行からは艦隊が全滅したかのチェックなど、攻撃に関するサブルーチンだ。

40000行からは偵察機の行動に関する表示と命令入力ルーチン。特に問題はないだろう。

42000行からは攻撃に対する命令のルーチン。爆弾取り付け中の攻撃隊への取り止め命令などの処理を見てみよう。ここでも、前述のフラグですべてを判定している。

入力ミスや誤命令をチェックして防ぐために、多くの行が使われているのがわかるだろう。

プログラマーの夢って知ってるかな？　作ったプログラムを使う人が絶対に間違った入力や命令をしないという前提で、プログラムを作ってみたい…というのは、少し暗いかな？

50000行からは各種サブルーチン。1文字入力や、画面の表示を消したり、艦隊の方向や速度の入力、あるいは命令選択ルーチン(1000行から)のための表示ルーチンなどだ。

60000行からは他機種のためのルーチン（後述）

長いプログラムだったけど、わかったかな？

7.他機種への移植テクニック

このプログラムは**PC－9801F**で作り、**88で動作確認**をした。FM系では問題ないと思うけど、X1ではメモリの問題があるんだ。

まずF.Mでは**90行**の初期画面設定と、**60000行**以降のLINE文とCLS文さえなおせば動くと思う。

X1も基本的には同じだけど、メモリが少ない可能性があるんだ。その場合は、最初から**990行**と**60000、50000、59000、51000、53000行**の必要な各サブルーチンを

1000 CHAIN "PRO－2"

としてSAVEする。そのあとに**1000行**からうしろを全部「PRO－2」としてSAVEすればよい。

CHAIN命令は変数の値をすべて保存して次のプログラムを動かすという命令だからだ。

なお、艦隊の画面への表示の制限（例×＜Ø）をしていないのでFM等では追加のこと。

他の機種でも**横80文字表示**ができれば、ほとんど問題はない。MSXでも、グラフィック表示をはずせば(**60000行**を単にRETURNとして、LOCATE文のX座標を0にしてPRINT文を左へ寄せる)不可能ではないだろう。

プログラム解説で話したように、改造のしかたは一杯ある。艦隊の表示を船のシルエットにするには、シルエットのフォント情報を（たとえば配列Qに入っているとすれば）**60000行**でPX、PYをもとにPUTすればよい。

戦闘システムも、たとえば**10000行**からは、攻撃隊のNo.はI、目標艦隊はKで与えられているので、そこから独自に作ることも可能だ。

プログラミングには絶対に正しいという方法はないし、特にシミュレーションゲームには完全なシステムはない。

それぞれに、ひとりひとりが好みのシステムを作っていけるのだ。キミも**自分のプログラム**を作って欲しい！

おわび

★特大プログラムのため
プログラム道場は
お休みします。
すばらしいプログラムを
送ってくれたみなさん！
また紹介できなくて
ゴメンナサイ!!

900行から910行は味方の艦隊の初期値。**920行**でそれぞれの艦隊の針路と方向を決定するサブルーチンを呼びだしている。

990行までで初期値設定は終わり。ＴＮはもちろんターンだ。

1000行〜1290行は命令入力ルーチン。ここはセミリアルタイムになっている。つまり、全体が変数ＩのＦＯＲ－ＮＥＸＴループ。**1110行**でキー入力があったかどうかを調べ、キー入力があればそれぞれの処理をするサブルーチンへ飛ぶ。サブルーチンで処理をしている間は、変数Ｉの値は変わらない。強制的に変数Ｉを終了条件にする(**1130行**)以外は、命令を受けつけているが、長い時間なんの入力もないと、そのまま命令なしとして、次のターンになってしまう。

Ｘ１には「ＩＮＰＵＴ　ＷＡＩＴ」なんて便利な時間制限つき入力命令もあるが、ＰＣやＦＭでもこのやり方で十分同じ効果が出るわけだ。

入力命令として代表的な「ＩＮＰＵＴ」命令はできるだけ使いたくない。変な文字を入れると「読めません」などという表示をして、画面の構成が乱れるからだ。2文字以上の文字入力をＩＮＫＥＹ＄で処理する方法は、次回にしよう。

2000行からが敵の作戦ルーチン。正直いって、あまりたいしたことはやっていない。とにかく索敵(さくてき)して、準備して、攻撃して、という繰り返しだ。

敵を慎重派にしたい時は、敵を発見してから準備をしてもいいんだけど、とにかく敵の司令官は、ブルタイプの単純型と考えといて。

5000行からが艦隊移動ルーチン。前述のとおり、艦隊などの移動は16方向の単純型にした。配列変数Ｇの中に各方向の変化値が入っているので、各艦隊のＸ位置・Ｙ位置にそれぞれの変化値を足している。**5270行**で艦隊の位置を表示している。

今回はできるだけ各機種で動くように艦隊の位置表示は４×２ドットの方形にした。**敵は赤、味方は機動部隊が白、戦艦隊が黄色**だ。

艦隊のシルエットをＧＥＴ・ＰＵＴデータに持って、ここで表示すればきれいになる。

5270行では敵艦隊が最後に発見されてからの時間を計算している。この**97**という数字を少なくすれば、敵艦隊が表示されているターンが長くなる。

島とぶつかった時の処理は**5090行**で行なっている。輸送船団なら、物資を陸揚げし、針路を反転する。他の艦隊なら島のわきへ移してやることにした。

ぶつかると被害が出るようにするのもおもしろいかもしれない。

なお、島にきた物資の量はＡ(５，６)へ入れている。島は動かないので、最高速度を入れるところを流用している。いくつの船団が入港したかわかるように、1000の位をフラグにしている。

6000行からは偵察機の移動だ。移動方向は艦隊と同じ。ただし、速度が６なので配列Ｇを３倍している。偵察機が敵艦隊を発見すると、その艦隊の発見フラグがまた100になるという仕組みだ。

ここでは、敵が機動部隊なのか輸送船団かは教えないことにした。

でも、よくある「誤報」はとり入れていない。安心して報告を信じてもよい。

6070行は5090行と同じようなことをしている。つまり何かと出会ったか、という判定はこのようにＡＢＳという関数を使うと少し短かく表現できる。ちなみにＡＢＳ**というのは絶対値**だ。

ところで、このルーチンを見ればわかるように、偵察機は所定の飛行時間が過ぎると自動的に母艦に帰ってくることになっている。ここでは偵察機は半分まで飛行すると、針路を反転させている。当然、帰る地点は発艦した地点になるのだが、同じところに母艦がいるわけがない。

ここでは、帰路は母艦を探し、見つかれば着艦するが、見つからない時は、最後のターンでワープしてしまっている。はっきし言ってごまかしている。スマン。

本来はＡＴＮという関数を使って母艦の位置を探しながら帰るべきだが、機種によってはこの便利な関数を使えない。たとえば、あのPC-88でさえ、旧バージョンのＲＯＭ版では使えない。

このＡＴＮという関数は**２点の座標で角度がわかる**、という便利なもので、図形を書いたりするのには便利なヤツだ。

さて、**8000行**からが攻撃機のルーチン。ここでは、移動の方法が違う。目標のＸ・Ｙ位置と自隊の位置との差を出して、目的の座標まで、速度で許される最大限の移動量を移動するという考え方。三角関数を使えなくてもだいじょうぶだ。この移動システムはアクションやパズルゲームでも敵をおっかけたりするのに使えるネ。

実は、この攻撃隊のルーチンはあまり良いプログラムとは言えない。戦闘機も爆撃機も雷撃機も全部同じ配列変数Ｆを使ったため、ルーチン内部での条件による場合わけが多すぎるのだ。この欠点は後述の爆撃ルーチンも同じで、あまり多くの要素をひとつの配列へぶち込むのもよくないという失敗の見本だ。どうだ、勉強になるだろう。(ゴメン)

なにはともあれ、ここではフラグの使い方を見てほしい。配列Ｆの２番目の１の数値によってその攻撃隊がどういう状態にあるかを表現している。

０＝待機中
１〜９＝爆弾取り付け中
19〜11＝爆弾取りはずし中
20＝出撃準備完了(甲板にいる)
21〜29＝出撃往路
30＝攻撃中
31〜39＝帰路飛行中
40＝着艦
41〜49＝着艦後整備中

変 数 表

A(X, Y)➡ 船団
X＝0 機動部隊
1 戦艦部隊
2 敵機動部隊
3 輸送船団Ⅰ
4 輸送船団Ⅱ
5 島

Y＝0 速度
1 方向
2 X位置
3 Y位置
4 所属艦隊No.開始
5 所属艦隊No.終了
6 最高速度
7 発見フラグ

B(X, Y)➡ 艦
X＝1～18 機動部隊
19～34 戦艦部隊
35～54 敵機動部隊
55～60 輸送船団Ⅰ
61～66 輸送船団Ⅱ

Y＝0 艦の種類(0で沈没、配列Dを参照)
1 被害率

C(0, X)➡ 輸送船
X＝0 輸送船団Ⅰの輸送船の数
1 輸送船団Ⅱの輸送船の数

D(X, Y)➡ 艦種別データ
X＝1 空母
2 戦艦
3 重巡洋艦
4 軽巡洋艦
5 駆逐艦

Y＝0 攻撃力
1 対空戦闘力
2 艦隊防衛力

E(X, Y)➡ 偵察機
X＝1～12 味方機動部隊
13～24 敵機動部隊
25～34 島基地

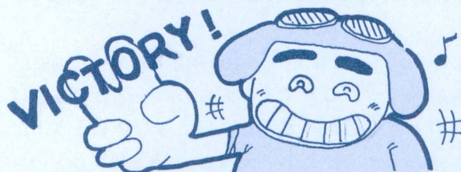
Y＝0 所属艦No.
1 フラグ(飛行時間他)
2 速度
3 方向
4 X位置
5 Y位置

F(X, Y)➡ 飛行機
X＝1～40 味方機動部隊
41～80 敵機動部隊
81～10 島基地

1空母に10隊
島だけ 20隊
戦闘機6(各6機)
爆撃機隊2(各8機)
雷撃機隊2(各8機)

Y＝0 所属艦
1 フラグ(準備など)
2 速度
3 方向
4 X位置
5 Y位置
6 機数
7 種別
8 目標艦隊(任務)
9 爆弾種類

G(X, Y)➡ 方向による変化値
X＝0～15 方向

Y＝0 X座標方向のコマ数
1 Y座標方向のコマ数

6.プログラム解説

90行は毎度おなじみ画面の簡単な初期設定だ。80字×25行で640×200のカラーモード、ファンクションキーの表示はなしというやつだ。**PC-98・88系以外は変更が必要だゾ。**

100行はとりあえずメモリが多くなりそうなので、A～Tを頭文字とする変数は整数型にしよう。

110行が使用する変数の宣言。それぞれの意味は前出の変数表を参照してほしい。

120行～260行が各変数の初期値の読み込みで、この読み込み用のデータが300行～400行に入っている。

初期値が0になるものは代入していない。「RUN」や「CLEAR」命令ですべての変数が0またはヌル・ストリングス（空文字）になるのは覚えてるね。

この**300行～400行**を変更すれば、各艦の強さやゲームバランスを変更するのは簡単だ。どのデータが何かを説明すると、入力してから遊ぶ時に、少しシラケる恐れがあるので説明しない。なお、入力の時にこのデータを間違うと、おかしなところで、**シンタックス・エラー**や**イリガル・エラー**などを起こすことがある。艦の動きなどでおかしなことが起きたりした時は、このデータの値をチェックすることも**デバッグ**（バグを取る）の方法のひとつだ。

800行～870行では、敵の艦隊・輸送船団、島の位置を乱数で決定している。GOSUB 61000 やGOSUB60000はLINEやCLSが機種によって書き方が違うので、それぞれ1ヵ所でできるようにサブルーチンにした。

ここで輸送船団のひとつを島の真上から下向きへ、もうひとつを右から左へと設定しているのは、単に船団の針路を単純にしたかったためだ。

心に切り捨ててみよう。なにしろ、そっち方面に興味のない人は、進行方向30度、速度20ノットといってもピンとこない（駅の方向を聞いたら、現地点から135度の方向で2.7kmのところにあると教えられてもわからない）。

よく、シミュレーションの解説書には、このゲームは１マスが５kmで、人間なら１時間に１マスを移動できるなどと書いてあるんだが、今回は無視しよう。

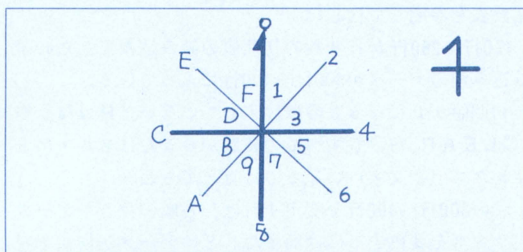
ゲームのためには、こういうことでもうそをつく必要があるからだ。たとえば、１ターンに歩兵が１マス進めるのなら、飛行機の速いのは500マス進めたっておかしくない。そうなると、ひとつのゲームに歩兵と飛行機が共存できなくなっちまう。

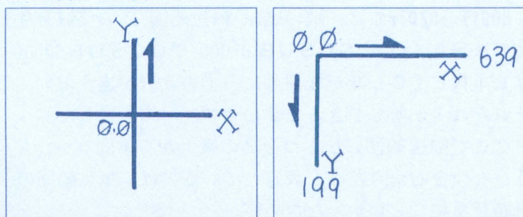
4.作戦画面はこうなった

そこで、今回のゲームは100×100の海上がゲーム画面だ。もちろん、コイツはＣＲＴ上にあらわれる部分で表示はされないけど、このＭＡＰ以外に出てもだいじょうぶだ。

非常に単純にするため、一マスは640×200ドットのコンピューターなら横４ドット、縦２ドット。つまり作戦画面は（０，０）―（399，199）というわけだ。

次に、方向は、ＣＲＴの真上(北)を「０」とし、「Ｆ」(15―北北西）までの**16方向**とする。ついでに16進数の勉強にもなるぞ。ヒッチコックでいえば**「Ｆに針路をとれ」**だし**「エデンの４」**っていうのもあったネ？

速度は、１マスとか２マスとか**マス**であらわす。輸送船団は１ターンに１マス、機動部隊や戦艦隊は２マス。もちろん、島は０マス(？)。飛行機は６マスで統一してしまおう。

みんな知ってのとおりコンピューターは、ごく一部を除いて、ＣＲＴ画面の左上が（０，０）でＸ座標は右に、Ｙ座標が下に向けてプラスになっている。ところが、学校で習ったグラフなんかは、Ｙ軸は上に向けてプラスだ。

こいつの変換や、ＳＩＮ、ＣＯＳを使って座標を求める計算をＣＲＴ上の画面でやるには、ちょっとめんどくさい方法が必要だ

ナナメ方向と上下左右の進行方向の移動距離のズレ（1：√2）もゲームの本質にさほど影響がないので無視してしまおう。

なお、速度１マスの時は「2、6、A、E」のみがナナメで３や５は右に１マス（４と同じ）ということにする。

5.さぁ、ゲームの始まりだ

プレイヤーが命令しなければいけないのは
機動部隊と戦艦隊の速度と方向
偵察機の発進命令と方向
各空母艦載機への命令
戦闘機――自艦隊を守る(上空旋回)
攻撃隊を守る(攻撃目標指定)
雷・爆撃機――攻撃(目標の指定)
準備(爆弾をつける)

さて、敵を攻撃するためには、当然敵を発見しなければならない（島はどこにあるかわかっているから、常に発見されていると考える）。

偵察機や攻撃隊なら、敵と４マス以内にいれば敵を発見していることにしよう。

攻撃隊は、発見した敵でないと攻撃に向かえない。

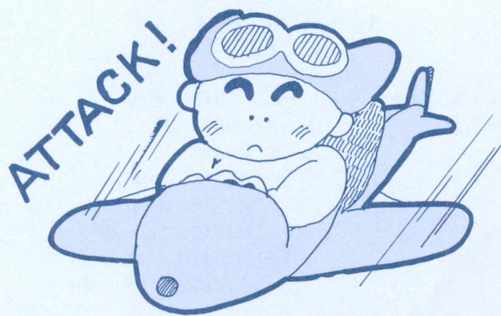
ただし、敵を見失った次のターンまでは発進できる。発進して、敵の上空へ来た時に敵が他の偵察機などで、再発見されていたりすると、確実に敵を攻撃できるが、見失って長いターンがすぎてしまうと、敵発見できず！なんて可能性もあるわけだ。

艦隊同士は３マス以内にくれば発見される。この時、大砲を持つ艦(空母と輸送船以外)はただちに砲戦に入る。爆撃や砲撃の目標は全自動としよう。

雷撃機も地上用爆弾はつめる。雷・爆撃機への準備命令は２ターン後に完了。いつでも出撃できるわけだ。爆弾の変更も２ターン。**この変更・準備中に敵襲を受けると大惨事になる！** というのがこのゲーム目玉だ!!

もうひとつ、**攻撃から帰ってきた隊は２ターンの間は使えない。**

このあたりの処理は変数表にあるフラグで処理しているのでよく見てほしい。

さあ、キミはこの海戦に勝てるかな？

アソコン・スペシャル、読んでくれたかな？

いよいよアソコンも隔月刊に突入!?（これもみんなのおかげだな）アソコン名物プログラミング講座も前号を読んでくれないと話が見えなくなったりするゾ。

で、前回の約束どおり、いろんなタイプのシミュレーションゲームを３回にわたってやることになった。今回はその第一回、**海戦ゲームに挑戦だ！**

1.まずシナリオですべてが決まる

リアルタイムゲームは、主人公のキャラクターや動き、音楽などいろんな要素がからんでいる。アドベンチャーなら、ストーリーやグラフィックでおもしろさが決まる。というように、そのゲームの善し悪しを決める点は、必ずしもひとつとは限らないんだが、**シミュレーション・ウォーゲーム**（以下ＳＷＧとするよ）は、**１にシナリオ２にシナリオ**、というわけで**シナリオ（ゲーム・システム）**がすべてを決定すると言っても言いすぎじゃない。

ボードゲームのＳＷＧを見た人ならわかると思うけど、箱の中は、**地図**と**紙のこま**と**ルールの説明書**というのがほとんど。確かに地図はゲームによって多少のバラエティーはあるけれど、実はこの地図がどういうものであるかもすべてシナリオで決定される。

同じ戦いを扱っても**シナリオ（ゲーム・システム）**が**違う**と、**ぜんぜん違ったゲーム**になってしまう。そこがＳＷＧのおもしろいところでもあるんだけどネ。

2.陸上攻撃？　対艦攻撃？

さっそく作ってしまおう。

海戦もの、となるとやはり**空母機動部隊**がでてこなくっちゃというワケで、今回のゲームの下じきは**ミッドウエー海戦**。思いあがった日本海軍が初めてアメリカにやられた戦いだ。

敵空母部隊を発見できず爆弾を対艦と対地用にとっかえひっかえしてるところに、敵の爆撃を受けてしまう。なにしろ爆弾や燃料満載の攻撃機が甲板上にゴロゴロしていたために、あっというまに誘爆し、やられてしまった歴史上でも有名な戦いだ。

さて、このテーマは、**敵と攻撃のタイミングと判断**。

もっとも、それだけではおもしろくないので、他の要素をつけ加えよう。ここからが**架空戦**のいいところだ。

まず、敵の島では航空基地を建設中だ。現在、他の設備はほとんど建設済みで、２つの大輸送船団が到着すれば、すぐにでも**大航空基地（偵察機10、戦闘機72、雷・爆撃機各32）**として機能し始める（ちょっと設定が安直かな？）。

輸送船団はそれぞれ、**輸送船50、軽巡洋艦２、駆逐艦４の計56隻**だ。こいつを守るため、**敵機動部隊（空母４、重巡洋艦４、軽巡洋艦４、駆逐艦８、偵察機12、戦闘機144、雷・爆撃機各64）**が島の周りをウロウロしている。

わが軍は**空母機動部隊（重巡洋艦が２、それ以外は敵と同じ）**と**戦艦部隊（戦艦４、重巡洋艦４、軽巡洋艦２、駆逐艦６）**の２部隊だ。

合計、**戦闘艦66、輸送船100、偵察機34、戦闘機360、雷・爆撃機各160**がいりみだれる**大戦闘スペクタクル**というわけだ！

目的は**「敵基地の完成を阻止する」**と**「敵機動部隊をたたく」**の２つ。

敵基地の完成阻止には、基地への空爆、戦艦隊の砲撃の他に、輸送船団をやっつけてもいいゾ。

敵空母に対しても単純な空爆以外にも戦艦隊のなぐりこみや、戦艦隊を囮（おとり）にして（レイテの逆）そのスキに空爆という戦法も考えられる。

島の基地と敵機動部隊、輸送船団２つという４つの敵を、どういう順に攻撃するかということで、かなりの攻撃バリエーションが考えられるんだ。

3.ルールの取捨選択

さて、ＳＷＧのシナリオの問題のひとつに、**ルールの取捨選択**がある。

コンピューターにメモリーやスピードの制限がなく、プレイヤーが限りなく忍耐強いなら、あらゆるルールを採用すればよい。

たとえば、空母から爆撃機が発進する時は、空母は風上に向けて全速前進しなければいけないとか、敵を攻撃して味方空母へ帰りつくためには、あらかじめ会合地点を**プロット**してなければいけないとか、各艦船は最大速力が違うので、艦隊としての速度をそれに合わせなければいけない（たとえば、10ノットと20ノットの船がいる艦隊の最大速力は10ノットだが、敵の攻撃で10ノットの船が沈んだら20ノットまでだせる）など、複雑にしようと思えばいくらでも複雑にできる。

たとえば、ヒゲ熊自身の作品「海ゆかば～日本海々戦」では、一艦の攻撃力を前部主砲・後部主砲・左右舷副砲に分けて、自艦の進行方向に対して目標艦が何度の位置にいるかによって使用攻撃力がかわるということまでやっている。

もちろんこれは、このゲームが単艦砲戦しかないゲームなので、その点を深く追求したせいで、たとえば今回のような海空戦に採用するルールじゃない。

つまりひとつのゲームの中では、ひとつのテーマにそったルールは深く掘り下げても、それ以外の細かなルールは、ある程度まで切り捨てて、**単純化**しなければいけないということだ。

これを間違うと、ゲームの本質にはまるで関係のないめんどくさい命令を、何百回も繰り返さないと、ゲームが進行しないという、まことにバカげたゲームができ上がってしまう。

というワケで、今回のバッサリ！　は、速度と方向を中

ビギナーにもよくわかる詳細プログラム解説もあるゾ!!

好評につき大増ページで楽しさ100倍!!

みなさまおなじみのプログラミング講座のお時間が、やってまいりました。御用とお急ぎでない方は、じっくり納得いくまでお読みください。なお、その上でよく理解できない点や御質問などございましたら、当講座あてにお便りをくださるよう御願い申し上げます。今回も格調高く始めたいと思います。では…

なぁーんちって!!

この講座は、みんなの頭から「**むずかしくてよくわからない！**」という言葉をなくすために、わかりやすく解説しちゃおう！　というのが目的。

そして今回も、その「むずかしい」と敬遠されがちな**シミュレーションゲームの大特集だ！**

もちろん担当は、シミュレーションの背後霊にとりつかれてしまったというウワサの、おなじみ**ヒゲ熊教授。**

今回は、シミュレーションだけにしぼり、少しでも興味をもってくれたり、他のゲームにはない、シミュレーション独特の奥の深さや楽しさを感じてくれたらなぁと、大増ページの特集にしたんだ。じっくり読んでくれ！

No.6愛読者アンケートはがき

★アソコンNo.6で「この記事が良かった」というページと、その理由をできるだけ詳しく書いてネ。

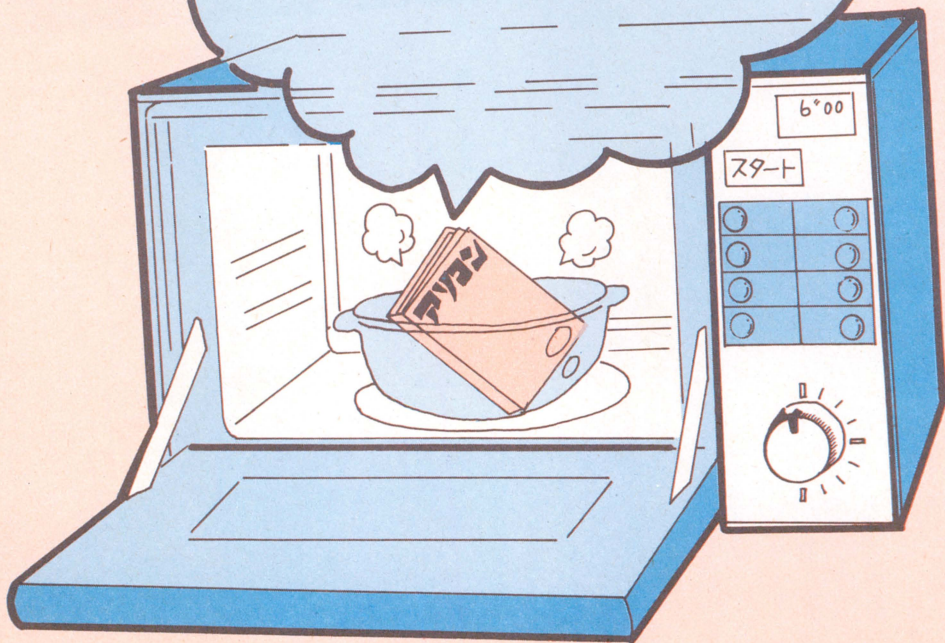
★アソコンNo.6で「ここはこうすればァ!?」というページと、直す理由をできるだけ詳しく書いて。

★ナンデモカンデモ（例：キミの知ってる隠しコマンド／隠れキャラ／㊙テクニック／必勝法●ゲームで遊んでいた時の失敗談や苦労した点●No.6に載ってるゲームへの質問●アソコンへの要望）

★アソコン少年探偵団入団希望の有無、所属部隊を記入してください。

アソコン少年探偵団入団を	希望する	希望しない
キミの所属する部隊は？		

★アソコン少年探偵団への意見、要望、アイデアなどをどうぞ

■愛読者アンケートはがきのプレゼントの賞品と記入法は、袋とじの最後のページをごらんください。

② ESC キー

●袋とじに関するお問合せには一切応じかねます。

●各ソフトハウスへの袋とじの内容に関するお問合せは、ご遠慮ください。

ESC KEY CORNER

エスケープキー・コーナー

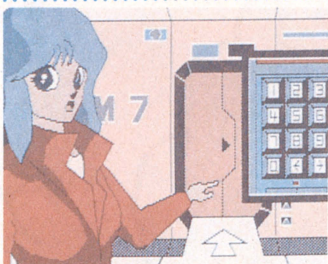
you are welcome!

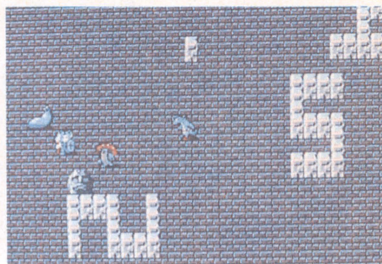
袋とじは、きれいに切れましたかな？　悩めるキミのためのESCキーコーナーです。難解なアドベンチャーモンやら、ろーるぷれいんぐモンが出回わっている中で、そりゃもう、たいへん苦労しておられる諸君がおりますな。そんな本当にガンバってる人にウチの若いモンが手助けいたしますよ。へェ。

（ESCキーコーナー番頭）

? **ハイドライド**II　地下帝国の地下2階に、**顔の形をした岩**がありますが、何をしてもなんともなりません。どうすればよいのですか。おせーてお願い!!（大阪府　森本素史）

➡ホイヨ！　オレッちにおまかせ！　といきたいとこだけどねェ。これが、そうはいかないんだなぁ。なぜかっていうと、**地下2階の岩**は、何をしても何も起こらないというのは正解だからなんだ。サーチすると、確かに光るんだけど、実は、何も意味がないんだね。これは要するにヒッカケだ。

意味のある岩は、**地下3階**にあるんだ。でも、どれかっていうのは、ひとことじゃ言えない。とにかく、あっちこっちの岩を

▲ラグランジュL-2

▲帝王の涙

▲ハイドライドII

調べてほしいもんだなぁ。

? **ハイドライド**で、**三人目**のフェアリーの居場所がわかりません。たすけて〜。（長野県　山崎徹也）

➡大将！　いらっしゃい。こっちは、ハイドライドの一発目のほうだな。まず、このゲームのいちばん苦労する所かもしれないなぁ。オレッちも、まさかこんなことが……と思ったぐらいだからなぁ。

ズバリ、言っちゃおうかな。フェアリー、ふたりは**木にいる**なぁ。そして、三人目は、**魔法使い**に会わないとダメだ。ほら火の玉を投げてくるヤツがうろうろしてただろう。あの魔法使いの火の玉を5発うけて、ひとりをやっつけると出てくるんだ。こいつぁ、むずかしいよ。

? **帝王の涙**で2回目に**ライト星**に来たときに、どうやって**研究所**に行くんですか？教えてください。（岐阜県　疋田嘉則）

➡こいつぁ、大問題だなぁ。たぶん考えたんじゃないかと思うけど、これは、**ホバーカー**で行くんだなぁ。でも**手に入れる**のにちょっとした**方法**がある。ホバーカーは、借りることができるんだよ。そのためにはアンドロイドから**宝石**をもらっておかないといけない。わかったかい。

? **帝王の涙**でホバーカーに乗ってウインチとエレベーターのある所まで行きました。でも、いくら探しても**くさび**がありません。くさびはどこにあるんですか。（群馬県　芝田　潔）

? **帝王の涙**でウインチを見ると、「クサビがぬけている」ということがわかるが、どの**道具**を**どう利用**すればいいのかわからん。（埼玉県　山下義昭）

➡ダンナがたのやってる帝王の涙で一番よく出る質問かもしれないなぁ。前回のすぺしゃる号でもヒントを出したけど、ここでの質問は、**くさび**そのものの**ありか**がわからないってェことだ。ここまで来て、くさびを探しても、見つからないのはあたり前だよォ、大将。あれは、例の**アブナブの家**にあったんだ。倒れている**アブナブ**を動かしてみなよ。その下に、くさびがあるってわけだ。

? **ラグランジュL-2**でスタート場面からはいってメイはたすけられたけど、そこ

Hot Line 番外編!!

から**脱出できない**。どうか**キーボードの番号**を教えてください。

（大阪府　嶋津憲義）

？**ラグランジュL—2**で、**ライフボート・ルーム**には入れたのですが、番号が全然わかりません。簡単な**暗号**とありましたが、もう手だてはすべてつきました。お助けを。

（東京都　大堀晴也）

➡手だてはつきたなんて、情けないこと言わないでよォ。大将。おふたりとも、このゲームの**暗号**に悩んでいるようだな。ここは、最初の問題点のひとつなんだ。**マニュアル**の**ストーリー**に**そのヒント**が隠されていることは知っているだろ。そう「ZERA」ってやつだ。言っちまうと確かに簡単なんだなぁ。アルファベットの順番を数えりゃいいわけだ。**Aなら1、Bなら2**って具合に。**Zなら26**で、ZERAのそれぞれのアルファベットをつなげれば**暗証番号**になるってわけよ。

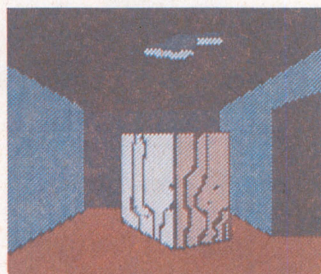
？**マスカレード**で、**地下道の木のブロック**のところで何をすればいいのでしょうか

（福島県　鈴木孝行）

➡まあ、なんだねぇ。マスカレードには、なかなかオレッチも悩んだもんよ。なんせ地下道に入るのも大変だったくらいだから。でも、このゲームは、手に入る品物をどんどん**拾って、使っていく**ことで解いていくパターンだからね。この**ブロック**のところで使うのは、ただひとつ**栓抜き**だったよ。こいつは、その場で拾えるだろ？　そして〝さし込む〟わけよ。おっと、その前に**ブロック**を**動かしておく**んだった。これで、地上に出られるんだ。

？**ライーザ**の**2面**で**スーパーブレード**が見つかりません。

（東京都　横山健一）

➡ムム、SFしてるねー大将。宇宙はもうだいぶ回ったかな。**スーパーブレード**のありかは、**コロニー**なんだな、これが。そう、コロニーといっても、いくつもあるよね。まあ、その辺はひとつひとつ回わってほしいもんだな。もちろん**探索**しないと見つからないよ。

スーパーブレードは**接近戦**で役立つ。ぜひ手に入れてよね。

▼天使たちの午後

▼エルドラド伝奇

▼マスカレード

？**エルドラド伝奇**の初めの湖でどうしても**石板**と**石星**が見つかりません。どうか教えてください!!

（千葉県　沼田秀一郎）

➡なーるほど確かに、最初の湖の所で**石板**と**石星**が見つかるはずだ。このゲーム特有の「**シテイワク**」は有効に使っているかい？　ここでは、「ミル」→「ガメン」で**ワクの指定を木の所にする**。こいつを2回やると**石板**だ。そして、石星は、「ノル」として、ワクを同じ所に指定。「どこへ行く？」とくるから、ワクを右の方に指定すると、見つかるって寸法だ。試してみて。

？**魔法の泉**で、**滝の中に入る方法**を教えてほしい。

（愛知県　梅崎朋仁）

➡滝のシーンてぇと、だいたい中間のあたりだな。こいつぁ、むずかしいんだよねぇ、大将。**何度も同じ場所を移動**しないと品物が手に入らなかったりするんだから。この滝もちょっと問題のある所だ。ここに**初めて来たのなら**、まだ、滝の中に入るのは**早い**んだ。また、**ぐるーっと戻って、畑まで行って**、いろいろしなきゃならないことがある。**品物**も、いろいろ**手に入る**はずだ。もうちょい！　ガンバッておくれよ。

？**天使たちの午後**で、ディスコでユミコを探して、「メモキク」としたあと外で「ハナスユミコ」として「キクメモ」「ホテルイク」とやると、ゲームオーバーになった。どうするんですか？　（山口県　大賀　満）

➡エヘ！　スキだねダンナ。あせる気持ちはわかるけど、ここはたぶん、**微妙**な所だと思うんだ。オレッチがやったのは、ユミコを見てから、**何度も話して**、**もう一回見て**、そんでもって、ホテル行きよ。これでうまくいったんだ。どうかなダンナも…。

●私ども、ESCキーコーナーは、袋に隠れながらも、精いっぱいがんばっております。

古いゲーム、新しいゲーム、ジャンルも問いません。次回もお助けいたしますよ。

ザナドゥ

●機種：PC-98·88·80 シリーズ
FM-7/77/AV、X1/t
●定価：7,800円(D)
●発売：日本ファルコム
●ストーリー＆遊び方：P10〜13を見てね！

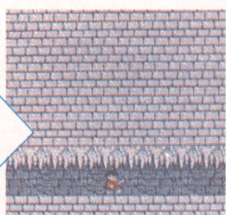
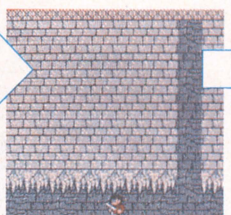
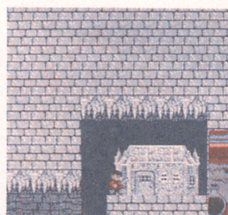
迷路、また迷路の続く中でモンスターを倒しながら、アイテムを集めていく。歩けば食料はなくなるし、闘えば傷つく。そのたびにためたお金がなくなっていく。となると攻略法はただひとつ、いかに合理的に敵を倒すか。お金を使わずにすむかなのだ。

存在することは知っているけど、どこにあるのかがわからないのが、『**アイテムショップ**』。どうすればここに行けるのかをお教えしよう。行き方は下にある通り。レベル1の迷路に入る前のキャラクター作りを終わった所からだ。アイテムショップでは**全17種類**の品物がすべて**同じ値段**だ。キャラクター作りに全部のお金を使わずにおけば、いいものが安く手に入る。右の表は**カリマス値**による値段の違いだ。

カリスマ値	値段
0	200gp
10	180gp
20	160gp
30	140gp
40	120gp
50	100gp
60	80gp
70	60gp
80	50gp
90	50gp
100	50gp

アイテムショップへの行き方

▲キャラクターを作り終わって、地下の入口に入る

▼途中曲がらずに、まっすぐ下まで降りて、左へ行く

▲降りてきた通路がちょうど消えた所で右へ戻ると…

▲あった、あった たった一つの小さなお店だった

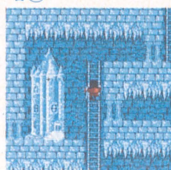
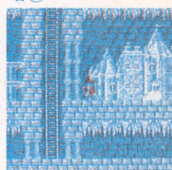
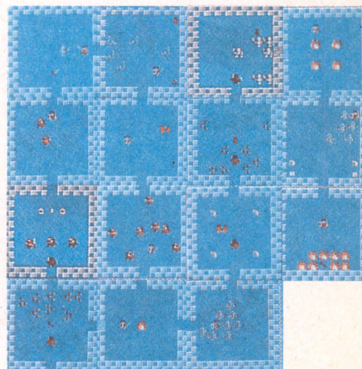
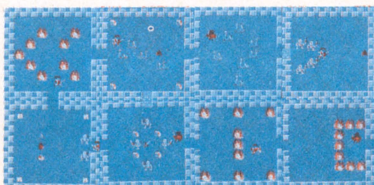
▼お店では、ひと通りのアイテムが均一価格で売られている

アイテムは、実際に使ってみないとその効果がわからないことになっているので、ここで各アイテムの内容をまとめておこう。下の表は、**A〜Q**までのデータに登録されているアイテムだ。

魔法はいくら使ってもなくならないけど、アイテムは、手に入れた数だけの**回数**しか使えないので、大切に使わないと、いざという時に使えなくなってしまう。

アイテムは、塔の迷路の中でたくさん手に入れられる。カラーページで掲載できなかった**レベル1**の他の塔の迷路を紹介しよう。よく見ると、**カギ**をひとつも使わずにまわれる迷路もある。何ごとも**節約**だゾ。

塔①

塔②

	アイテム	効果			
A	Spectacles	敵のデータを見ることができる。	I	Mantle	一定時間、壁を通過できる。迷宮内も同様。
B	Red Potion	傷を治す薬。ヒットポイントを回復する。	J	Demons Ring	一定時間、姿を消すことができる。
C	Lamp	火を灯して、迷宮内の暗闇を明るくする。	K	Balance	手を使わずに、宝箱を全部一度に開けられる。
D	Black Onyx	次のレベルにワープする（ワープアップ)。	L	Pendant	カギを使わずに、周りの扉を全部開けられる。
E	Fire Crystal	前のレベルにワープする（ワープダウン)。	M	Candle	一定時間、スケルトンに変身できる。
F	Mattock	地面を掘り削って通れるようにできる。	N	Ruby	一定時間、STRを上げられる。
G	Hourglass	一定時間、時間を止めて、敵を動けなくする。	O	Br.Potion	一定時間、INTを上げられる。
H	Winged-boots	一定時間、空を飛ぶことができる。	P	Mirror	一定時間、AGLを上げられる。
			Q	Bottle	一定時間、CHRを上げられる。

⇧ 塔①の迷路

塔②の迷路

ハイドライドII

●機種：PC-88シリーズ
FM-7/77/AV、X1シリーズ
●定価：6,800円(D)
●発売：T&Eソフト
●ストーリー&遊びかた：P14～17を見てね！

ハイドライドIIの攻略法は、第1に**お金**を集めること、途中の秘密は、とにかくこまめに各場所を調べていけば解けてくるはずだ。地下帝国に入ると、いろいろな仕掛けに出会うだけに、相当レベルを上げておかなくてはならないのだ。前半で重要なことは、とにかくモンスターを倒してお金を集め、**ライフ**、**ストレングス**、**マジック**を高めること。地上ですることはたくさんあるゾ。まずは、地上のすべてを攻略してからでないと地下帝国へは入れない。

手順は、次の通りだ！

①**墓場**に行って、**グール**を集中的に倒し続け、お金を集めて寺院で修業。とにかくレベルを上げるのだ。

②**砂漠の街**。墓場の中の一つの**墓石**を押すと、それが変化して消える。これによって、砂漠に街が出現！でも、**ブラック・クリスタル**を持っていると街は現われないのだ。砂漠の街ですることは、**魔法**の力を高めること。お金がたまったら、迷わずここで魔法を買おう。

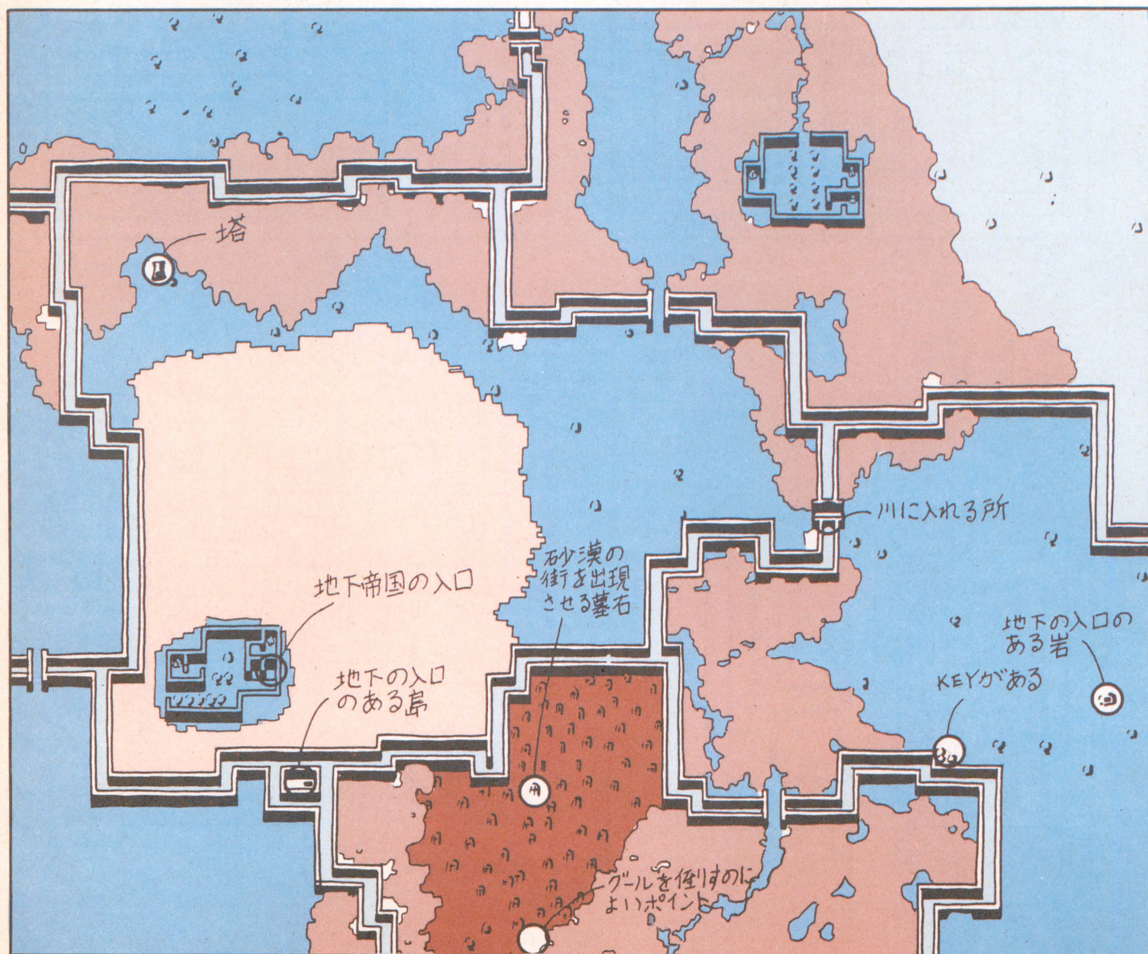
③**川沿い**に隠されている**キー**を取って**塔**に入る。5階で**レーザーソード**を得ることができる。

④**草原のひとつの岩**を押すと、岩が割れて、地下の入口となる。ここの地下では、地下帝国に行くための**呪文**と、**キー**を得ることができるのだ。

⑤**橋から川に入れる**。川の途中に島があって、そこから迷路に入ることができる。中にいる**アザー**を倒すと**クリスタル**が手に入るゾ。

⑥**砂漠の街**にある、2つの**水路**の右側が**地下帝国の入口**になる。そこに入る前に、岩の地下で得た**呪文**を砂漠の街のある場所でとなえなければならない。

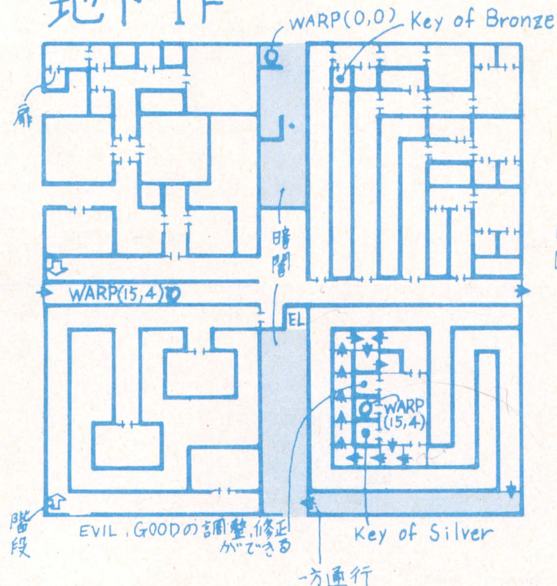
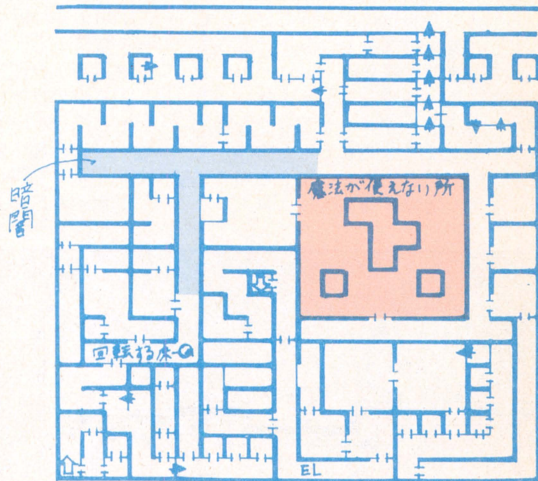
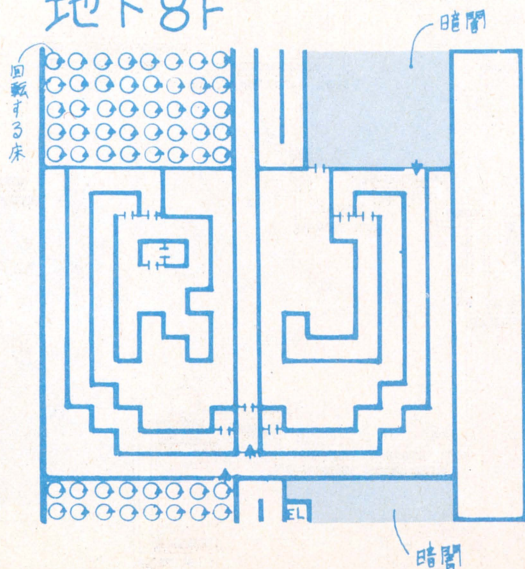
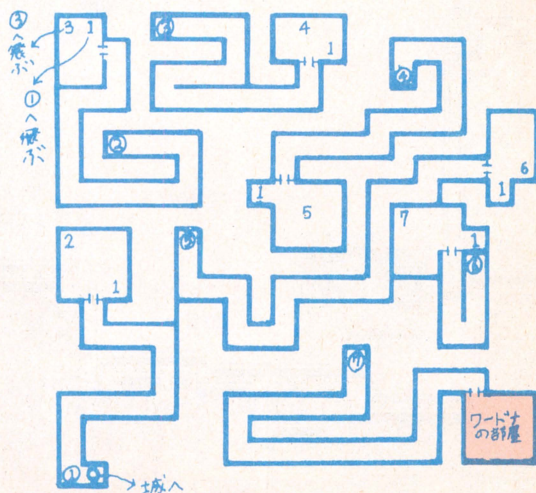
こうして、砂漠の街から地下帝国に入ることになる。この①～⑥は、地上での大きなポイントを並べただけのもので、実際には、もっと細かく手続きを踏まなくてはならない。特に、地下迷路に入ってからは、いろいろな**アイテム**を必要とするし、モンスターと闘い抜けるだけの**レベル**を確保しておかなくてはならない。

そして、地下帝国に入ってからのテクニックは、あらゆる場所を**サーチ**を使って、徹底的に調べること！

ウィザードリィ

●機種：PC-98・88シリーズ
FM-7/77、X1シリーズ
●定価：9,800円(D)
●発売：アスキー
●ストーリー&遊びかた：P18～21を見てね！

地下10階までの迷路には、さまざまな仕掛けがあるけど、まず、迷路の**マッピング**が何よりも必要となるだろう。

ここでは、個性的な造りになっている迷路を4つ公開しよう。**モンスター**は、いる場所の決まっているものもいるけど、ほとんどは、種類も場所も変化して出現する。

仕掛けで一番困るのは、**一方通行**の場所や、**回転する床**のある所などで、マップ作りは大変になる。ひとつの階のエリアはそんなに広いものではない。根気よく闘っていこう。

リグラス

- ●機種：PC-98・88シリーズ
  FM-7/77AV、X1/t
- ●定価：6,800円(D)
- ●発売：ランダムハウス
- ●ストーリー＆遊びかた：P30〜31を見てね！

リグラスのポイントは、アイテムを残らず探し出すこと。ひとつのアイテムを見つけたら、かならずそれが次の謎を解くカギとなって使われるのだ。

それぞれの場所で品物が手に入るけど、山と砂漠の向こうにある廃墟に特に重大な秘密が隠されている。そして、迷路も複雑になっているために、困難をきたす所でもある。

2枚の**石板**は、**山の道場**と**廃墟**で、また4つの**クリスタル**は、**街**、**砂漠の洞窟**、**山の仙人**、**廃墟にいる僧侶**から、それぞれ得られるのだ。

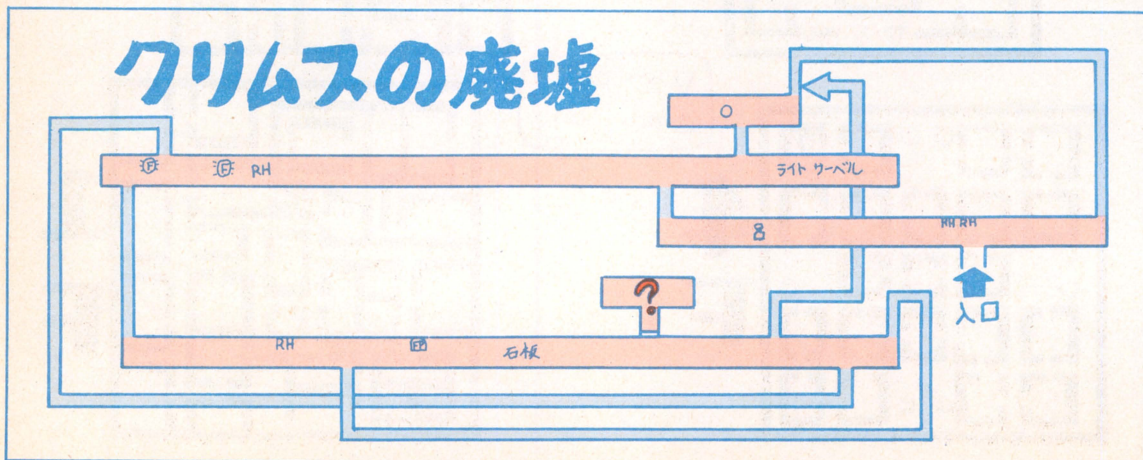
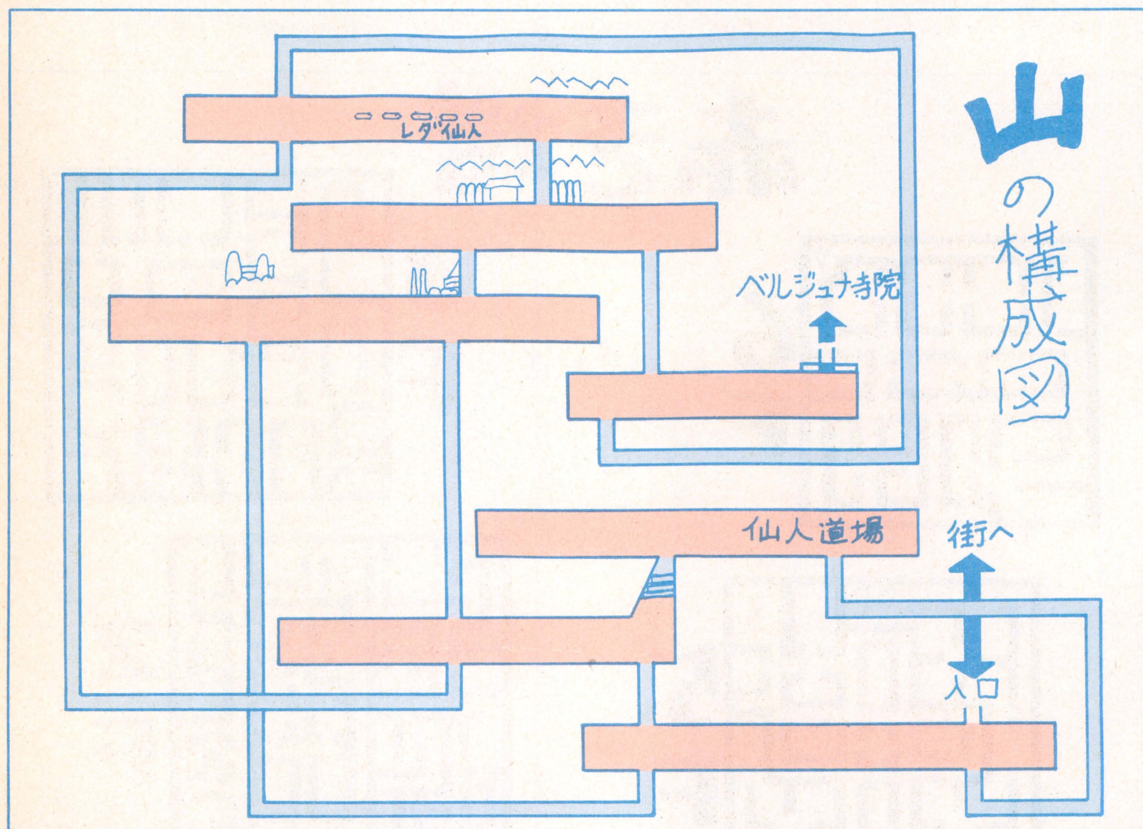
山の構成図

レダ仙人

ベルジュナ寺院

仙人道場

街へ

入口

夢幻の心臓II

●機種：ＰＣ-88/mkII/SR
●定価 7,800円(D)
●発売：クリスタルソフト
●ストリー＆遊びかた：Ｐ22～25を見てネ！

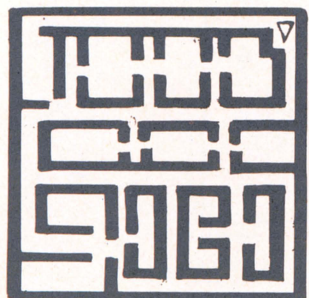
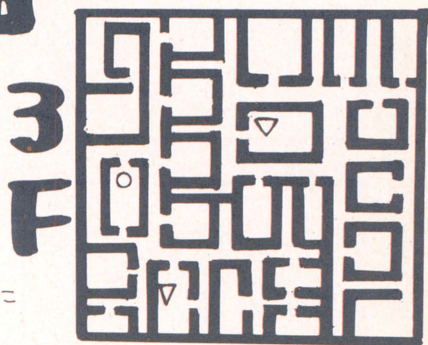
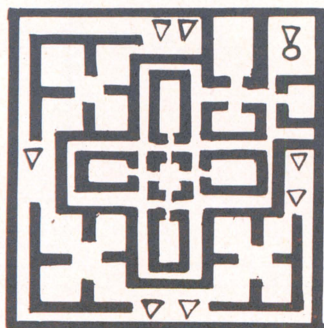
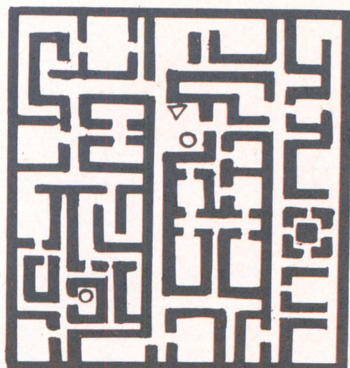
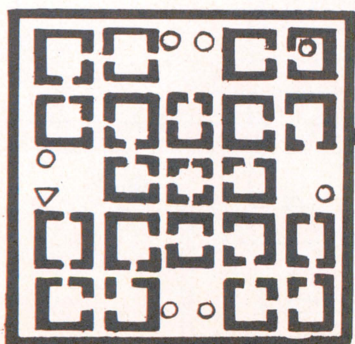
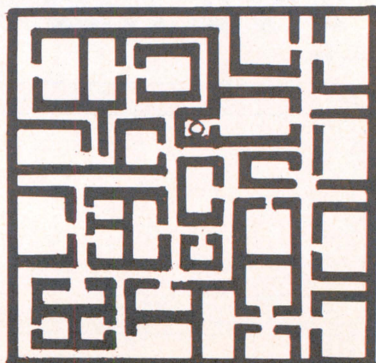
ダークナイトのいる魔人の世界へ行くためには「**黒い石**」がいる。

この黒い石がどこにあるか、という と人間の世界にある「赤き塔」の中にあるんだ。

この黒い石を持たずに、魔人の世界へ行っても、そこはただの原野でなーんもないと24ページで書いたよね。さて、じゃあ、その赤き塔というのはどこにあるんだ！ というと、**アーケディア城**があるだろ？ それを中心に**南下**していくんだ。

ほーら見えてきただろう？ いかにも「塔」といったカンジのヤツだ。

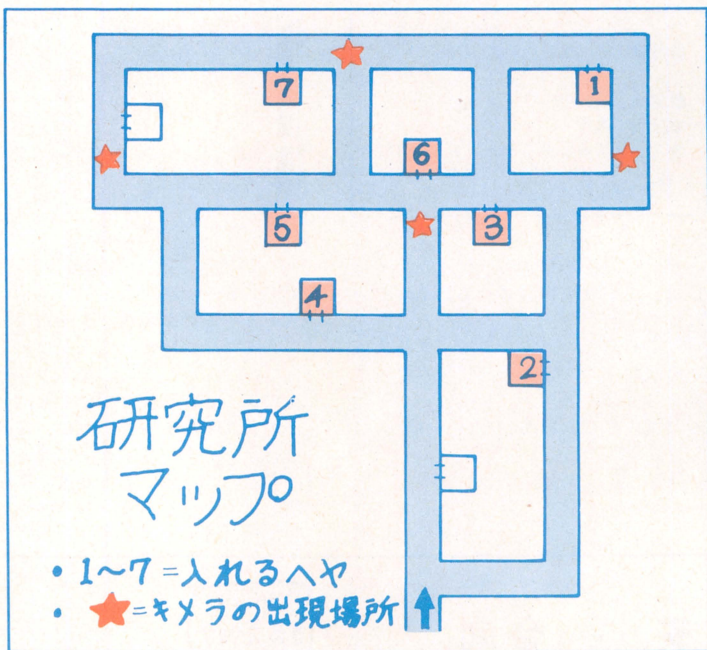
この赤き塔は**6階建て**。１階から昇っていき、最上階までたどり着けたらこっちのモノ。

ただ、途中にモンスターがいたり６階のある部屋には**ドラゴン**がいたりと少々やっかいだが、黒い石を取るためには頑張って生き抜け！

★これが『赤き塔』の全階のマップ。
『黒い石』はこのどこかにあるハズだ!!

▽〜下へ行く
○〜上へ行く

アグレス

●機種：PC-98・88シリーズ
FM-7/77/AV、X1t
●定価：7,800円(D)
●発売：リバーヒルソフト
●ストーリー＆遊びかた：P41～43を見てネ！

このアドベンチャーの結末は、最終の**研究所**のシーンにある。ここに入る方法が大きな問題となるだろう。

研究所の入口にいる**警備員**をどうにかしなければならない。まず**公園**でルナに会ったあと、**市長の家**に行く。そこを出たあとに現われる、もうひとりの女性**エレーヌの服**（**ガルプラトゥーンの制服**）を取ってしまう（**プロジェクタ**を使って、やっつけてから）。

つまり、ガルプラトゥーンのメンバーに**変装**して研究所に入るわけだ。研究所の中で絶対必要なものが**レイガン**。この武器で**ドア**を破壊したり、**キメラ**を倒したりすることができる。研究所に入る時に**警備員**から奪い取ること。

タイム・エンパイア

●機種：PC-88 シリーズ
●定価：7,800円(D)
●発売：光栄
●ストーリー＆遊びかた：P32～33を見てネ！

33ページで説明した「金」のお話。これは、なんといっても江戸時代なのだから「**賭場**」へ行ってかせぐのが、一番！　ってワケ。

しかし、ここへ入るには、あることをしなければ、たとえ鍵や手形を持っていても入ることはできないんだよ。

入るためのヒントは、**北のはじっこ**にいる**コジキ**が教えてくれるゾ。

さて、ここに入れたら「**ちょう**」か「**はん**」のふたつにひとつ！　大金をかせいでくれ。ときどき、CAMPをはり、うっ、こんなにたまった！　と感動したら、**めし屋**へ行ってたらふく食べようぜ！　一度出てしまうと二度と戻れないなんていう大海とは違い、親切にも、**何度でも戻ることができる**んだ。

◀ちくしょおー！　金をたくさんかせいでから出直すぞ！

◀なんと、かける金がなくても、かけができてしまうのだ

食料を補給したら、**金を少し余分に残しておく**のを忘れないでくれ。

なぜなら、悲しいかな、こんな江戸時代でも「この世は金だ」という人がいるからなんだ。

江戸城下を出て、画面の上の方へ行くと関所があり、その門前にいる**三度笠の人に話しかける**と「ここを、どいてほしけりゃ　きん60はらいな」と言う。ここで払えば、どどーん！　33ページに載っている**仙台**（正確に言えば、今の宮城県あたりかな）へ行くことができるというワケさ。

もちろん、関所だから、その前に江戸城下町のどこかで、**手形**を拾っておくんだよ。

とにかく、このゲームはやたら鍵や手形がいるから困ってしまうんだよね。船を使って渡ろうにも、大潮がうずを巻いていて通れないことが多いし、かといって鍵や手形はそこら辺には落ちてないし、(特に手形が見つかんないんだよね）金をかせぐ方法がわかったのに、他に移動することが難しいなんて本当に大変なゲームだ。それだけに、より一層ヤリガイがムクムクと大きくなる奥深いゲームだと言えるかもしれない。

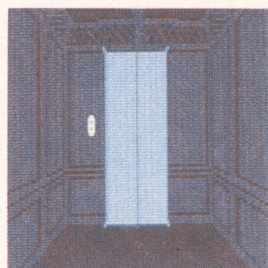
ルパン三世 カリオストロの城

●機種：PC-88シリーズ
　　　　FM 7/77
●定価：7,800円(D)、4,800円(T)
●発売：東宝
●ストーリー＆遊びかた：P36〜37を見てネ／

◀一階ずつ階段を使って昇るのはシンドイと思ったけど…

◀いやーぁ、文明の力というのは、ありがたいこっちゃ！

かわいいクラリスを助けるためとはいえ、広い城を探しまわるのも楽じゃないね。

ところで、4階まで昇ってきた人はいるかな？　4階までは階段を使って昇ることができたが、**5階に行こうにも、階段らしきものがない**。いくら探しても見つからない。

さて、どうすればいいか／
…キミは、4階まで昇ってくる間に使うことのできないものがあったのを覚えているかな？

そう、あの**エレベーターだ／**

2階で見つけたのにスイッチが入っていなかったために使えなかったヤツだ。これを使うには、4階にある**電源スイッチ**を入れれば、ＯＫ／

しかし、エレベーターに乗るにはめんどうだけど、もう一度、**2階に戻らなくちゃならないのだ／**　仕方ないが、これ以外5階へ昇る方法がないようなんだ。

せっかく苦労して4階まで昇ってきたのに／　と怒らず、すばやく2階まで戻り、エレベーターに乗って5階へ行ってくれ。

シンデレラのように12時までというタイムリミットつきのこのゲーム。

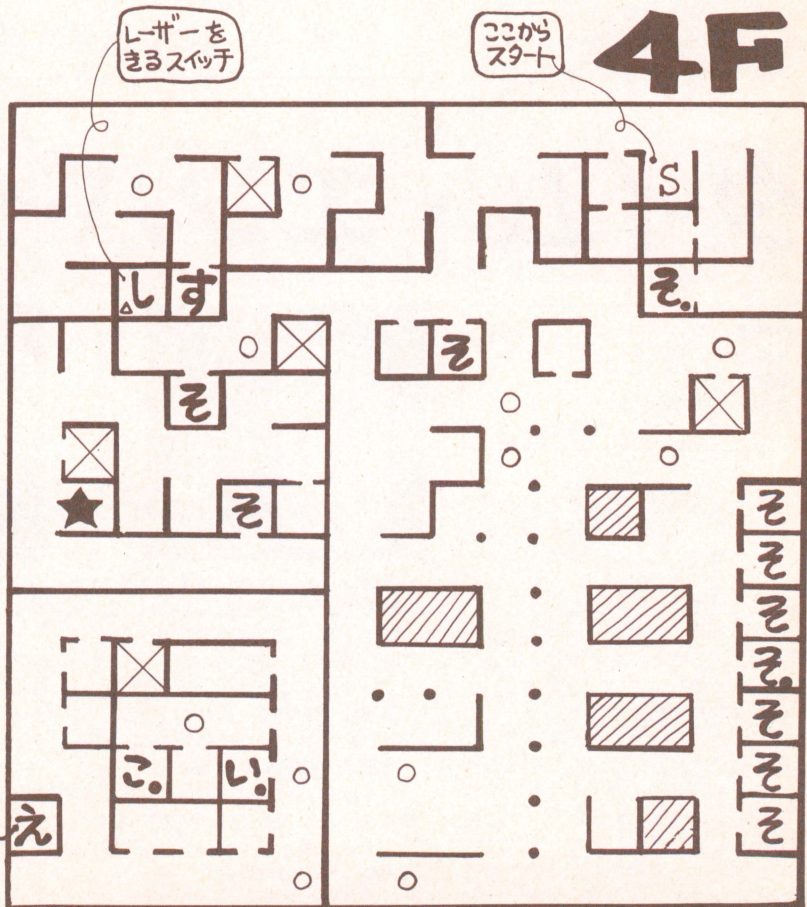
一見狭そうで、実はなかなか広くて迷宮のようになっている城の中では、1分1秒を争うことになるゾ／

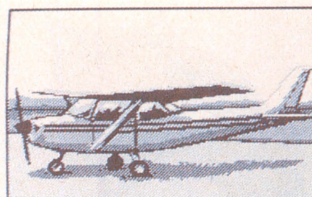
そ…倉庫
こ…個室
し…食堂
す…炊事場
○…落し穴
●…アイテム
★…エレベータースイッチ
☒…レーザー
い…医務室

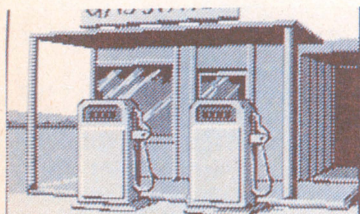
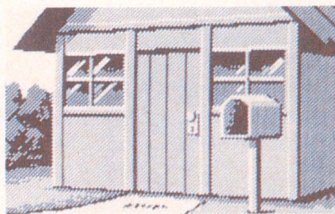
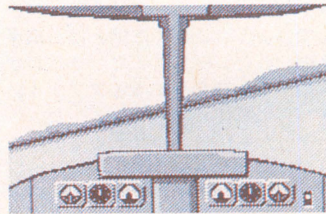
4F

レーザーをきるスイッチ

ここからスタート

エレベーターだよ！

ランギスタンからの脱出

●機種：PC-88/mKII/SR
　　　FM-7/NEW
●定価：4,800円(D)
●発売：スタークラフト
●ストーリー＆遊びかた：P44～45を見てネ！

▲写真①　これに乗って逃げられれば最高だけど、ただでは乗れないのだ

▲写真②　牢獄の中で見なければならない操縦マニュアルだ

▲写真③　ガソリンスタンド。ガソリンはお金を持ってないと買えない

▲写真④　ポストにはライセンス、小道には飛行方向が示されている

▲写真⑤　そろそろ着陸しなければ。コックピットのボタンを押そう

▲写真⑥　こんながけくずれなんか、ダイナマイトで吹き飛ばせ…

▲写真⑦　ダイナマイトに火をつけるには、ムシメガネが必要なんだ

▶写真⑧　幻の酒だゾ。酒場で手に入れよう！

▶写真⑨　おかたい兵士さんもお酒に弱いのだ。

　このランギスタンからの脱出は全体に大きな山場はない。その代り(!?)に突然リアルタイムになったり、アクションゲームになったりと、いろいろキミたちを悩ませるムズイゲームだ。

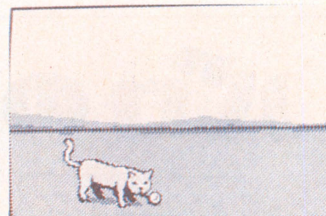
　このゲームには遊びの画面が少ない。それだけに各画面で**取れる物はトル**、**見られる物はミル**ようにする。きっと画面、画面の関連性が見つかるハズだ。

　写真①～⑤を見てくれ。これは飛行機に乗って逃げるための画面の一部だけど、**写真②**は飛行機を操縦するタメの**マニュアル、写真③はガソリンスタンド**…(わかるネ、飛行機はガソリンで動くのだ。)**写真④**の地面には**飛ぶ方向**が示されている。同じように写真⑥と⑦、写真⑧と⑨は深い関連性をもっている。

ここで各シーンのコマンドの一部を公開してみよう。

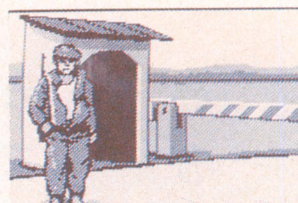
●牢獄のシーン●
- ○知識を得るために①**ホンミル**（右と左、両方見ること）
- ○マドの外を見るには②**ベッドウゴカス**③**ベッドノル**
- ○少年に会ったら④**キャンディーアゲル**

●牢の外●
- ○ここではヘタな方向に行くと殺されるのでまずセーブしておくこと。
- ○⑤**ショケイダイノル**⑥**ロープトル**

●平原●
- ○⑦**ナイフトル**（ヘビが移動している時にコマンド入力するとゲームオーバー）

●ホラ穴●
- ○⑧**クマコロス**⑨**カベミル**

●橋●
- ○この橋は一歩踏み出すとゆれ出すから来た方向に即逃げる⑩**ロープカケル**

●スキー●
- ○**ホラ穴**に書いてあった人物になりきればＯＫ。(ここはアクションゲーム)

●平原●
- ○ここではいろいろと移動する。(ただし一度セーブしたほうがよい)
- ○⑪**キミル**⑫**スイトウトル**⑬**ミズクム**
- ○革命兵士にダイナマイトをもらったら⑭**ミズカケル**⑮**ダイナマイトトル**
- ○酒場では⑯**ツノミル**⑰**ビンミル**⑱**レジミル**⑲**トダナアケル**

●川を渡ったら●
- ○畑で農夫に会ったら⑳**ノウフテツダウ**

　ここから先は上の写真を見てくれ。難関は突破できるハズだ。

　もし道路にいるときにヘリコプターが飛んで来たら**来た方向に戻る**こと。これしか逃げ道はないのだ。

　全編モノクロの画面を十分に楽しんでプレイしてくれョ！

はーりぃふぉっくす 雪の魔王編

●機種：PC-88・60シリーズ、MSX(要32K)
●定価：4,200円(T)
●発売：マイクロキャビン
●ストーリー＆遊びかた：P46〜47を見てネ！

スタート地点のシタンの街をぬけて次のシーン「**バロの山**」に移動したところから説明しよう。

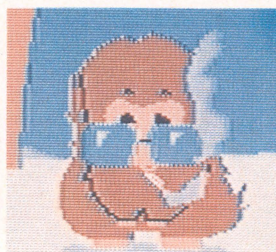
ここから先に進むにつれて、アドベンチャーにつきものの「**危険**」がひそんでいる。ここでの危険とは、**黒ギツネ**のことだ。一見おとなしそうだが**ヘタに声をかけたりするとアブナイ！**さわらぬ神にたたりなし！　だよ。

それから、ここではあるものをもらわなければ、一生この山から外へ出られないという大切なモノがある。

47ページの写真で説明してあるヤツ。○○○を白鳥さんに…というところ。この○○○とは、「**りんご**」のこと。

◀コイツが黒ギツネだ。本当はいいヤツらしいんだけど…

このりんごは、誰かからもらうことになるんだけど、「誰か」はキミたちが探してちょ。ちなみに、このりんごを鶴さんにあげることもできるが、シタンの街で会った**ハトさんの言葉**を覚えているならそんなことしないハズだ（とエラそうに言うワタシは実はあげてしまったのだ。くそお！）

それに、なかなか**情報屋**なのが**けがギツネ**。でも、けがをなおしてやらないと話してくれないんだよね。

◀もの知りさるさんは、役に立つものを持ってそうだね

ただ「ナオス」と入力してもダメ。薬も持っていない…さて、と困っている人いないかな？

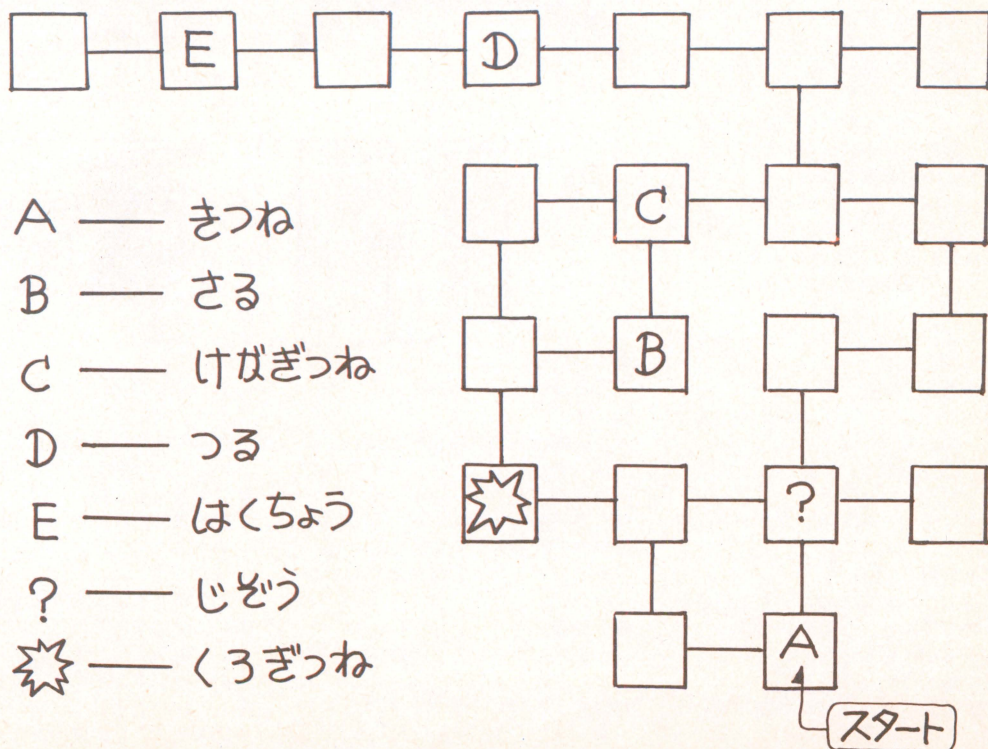
悩んでいる人がいるなら、それはまだキミ自身が人間の気持ちでゲームをしている証拠さ！　**野性の動物**なら、こんなケガをした時、**最初になにをするか**思い出してごらん。

そう、それをけがギツネにしてあげればいいということだ！

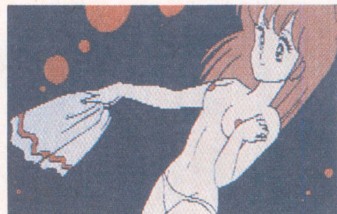
動物の気持ちになって考えよう。

バロの山

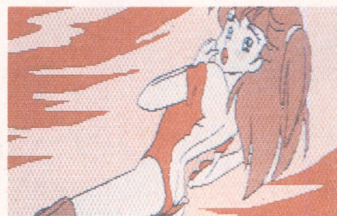
A —— きつね
B —— さる
C —— けがぎつね
D —— つる
E —— はくちょう
? —— じぞう
✸ —— くろぎつね

スタート

ナナちゃんのスター誕生

●機種：PC-88/mkII/SR
FM-7/NEW/77
●定価：6,800円(D)
●発売：エヌ・エス・アイ
●ストーリー＆遊びかた：P48～49を見てネ！

▲ホットドックハウスのおねえさん。ビッグドックを買おう

▲シャワーをあびる前のシーン。ちゃんと脱いだパジャマはたたんだかな？

▲この画面を見た人は、生活態度があまりよくない(!?)人かもしれない。

▲きれいに整理されているタンスだネ、レオタードは忘れずに

▲レオタードを忘れて人に借りると、このとおり、悲惨な姿になる

ナナちゃんをオーディションに合格させるにはどうしたらよいのか？

右のチャート順に行ってもどうしても点数が上がらないで悩んでいる人も多いだろう。

それはナゼか？　まずそのひとつとして、〝**アイサツ**〟をするのを忘れていないかナ？

人と会ったらアイサツをすること。

何かもらったら**オレイ**をいうこと。

服を脱いだら**たたむ**こと。

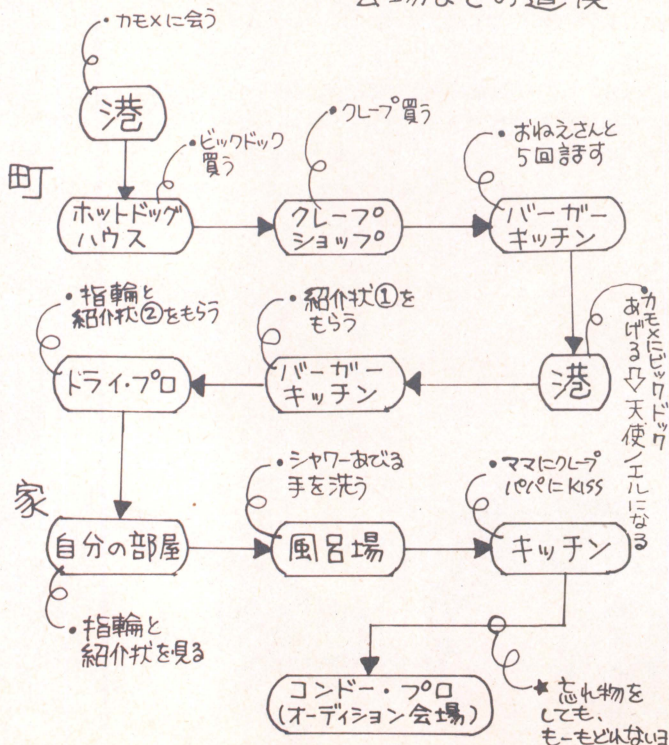
何か言われたら**返事**をすること。

要するに、日常生活の中で**あたりまえ**とされていることを忘れているからなんだ。他にも**食事の前に手を洗う**とか、そんなことをするだけでグ～ンと点数は上がるのだ。

もうひとつは、オーディションの当日、朝起きたら**机の上の物をよく見る**こと、**ノエル**、**ユビワ**、**紹介状**の３つがある。

紹介状には、オーディションの映画のタイトル〝**ほしのおうじょさま**〟が書かれている。また、申し込み用紙がついていて、そこには、オーディションの内容や持ち物、両親の承諾が必要だと書いてある。ここでなにかひとつでも忘れ物をすると合格はできないし、忘れ物を**取りに戻ることは不可能**なのだ。

両親のごきげんをとるには、**ママにはクレープ**、**パパにはキス**しちゃえば、大丈夫。

以上のことを頭に入れて再度チャレンジしてくれよ。きっと合格するゼ！

◀妙〜なカメを助けると会えるゾ！

◀こんな姿で捕まっているのだ

◀謎の少女とPLAYだぜ！

▲これがリナだ。なかなかカッコイイだろ？

コスモエンジェル

●PC-98・88シリーズ，FM-7/77/AV 4,800円 ●PSK

ルンルン！ またしてもロリコンアダルトの登場だ。あの『イエローレモン』のＰＳＫから本格的アドベンチャー＋アダルトという実にうれしいゲームが出た。

17歳の少女リナがＧＡＭＭＯＳを倒すべく惑星ＢＬＵＴＥＫに単身潜入し、任務を遂行するわけだが、なんと言っても登場するキャラクターがおもしろい。知る人ぞ知る"ＯＫ"マークの帽子をかぶったカメや覆面レスラーなど笑わせてくれるゼ！

え？ どこがアダルトだって！ ムフフそうあわてない。ＢＬＵＴＥＫを歩き回わるとＡＲＢＯＲがある。その中には他の惑星からさらわれて来た少女たちが、ハズカシイ姿でとらわれている。もちろん助けてあげよう。また、突然少女が出て来て「遊んで〜」と言ってくる。そこでＰＬＡＹと入力すると、な〜んとニャンニャンシーンが出てきたりするのだ！

ハッキリ言ってこのゲームはボク好みだな。真剣にゲームして、なおかつムフフが楽しめちゃうなんて、コーヒーを飲みに行って好みのＧＡＬに会うようなもんだぜ、本当に！

その後の慶子ちゃん

●PC-88シリーズ，FM-7 3,000円 ●チャンピオンソフト

'84にチャンピオンソフトから、『慶子ちゃんの秘密』というアダルトアドベンチャーが発売された。その当時、慶子ちゃんは女子大生だった…そしてその後の慶子ちゃんはどうなっていたのか…？

このソフトはゲームじゃなくて画面を見るだけのやつで、ＯＬ編と看護婦編があり、どちらも暗唱番号を入力すると画面が出るのだ！（なんか秘密っぽくてイイ）

画面を見ると、ナ、ナントおそろしい!? アレもバッチリ描かれていて、ボクが「スッゴイ」と叫んだら編集部は黒山の人だかりになってしまった。

グラフィックがきれいで、あまりにもリアルに描かれすぎているので、残念だが画面全部を見せることができない。スミマシェ〜ン！

まあこのソフトは、女性は、社会に出るとこんなにも美しくなるということを、みんなに教えたかったのではないかとボクは思うのであります！

▲このゆがんだ表情はんだ？ まさか……！

▼ムム、大人の女だぜ！

▼なんと患者さんと○○○してる？

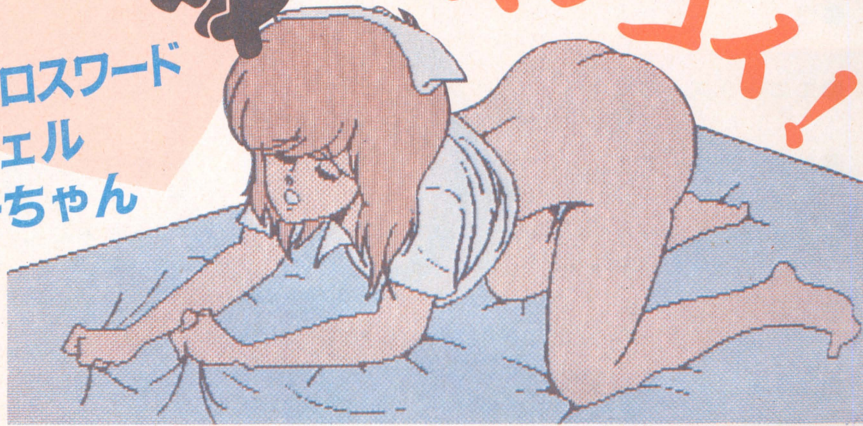
▼ヒェ〜！レ、レズだ。彼女はマルチプレイヤー!?

▲なんて言うか一人寝はさびしいのかな？ 相手ならボクが…

夢太郎(ムー)の最新アダルトゲーム情報

うれぴーっ!!

スッゴイ!

○ショッキング・クロスワード
○コスモエンジェル
○その後の慶子ちゃん

最近のゲームソフトはＲＰＧブームで各誌ともそろってＲＰＧ特集をやっている。もちろんアソコンも負けじとＲＰＧをおっかけちゃっている。

しかしアソコンには、この袋とじというつおい味方がついていて、各誌がさけてしまうアダルトソフトをアソコン根性でおっかけているのだ〜！

そこで今回は数あるアダルトソフトの中でピカッと光る新作を夢太郎(ムー)が紹介しちゃおう！

ショッキング・クロスワード

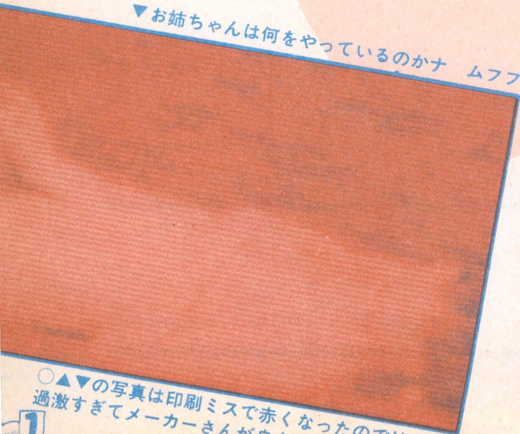
●FM-77AV 7,800円 ●ウィンキーソフト

パッケージを見ただけで顔を赤くしてしまった編集部Ｒ子が言うには、「ちょっとこりすぎ、ハッキリいってマニアの世界ヨ！」などとほざいていた。

たしかにマジ？ と疑いたくなるような画面が出てくる。

ゲームとしてはクロスワードを解くという単純なもの!? だが、これがムズイ、公務員試験に出るような問題ばかりで、教養を試されてしまう。それだけに、解けたときに出るボーナス画面を見るのは本当に愉快だゼ！

画像入力技術を駆使して作った作品だけあってＴＶを観てる感覚だ。ただもう少し色が欲しいのとモデルのＧＡＬを美人にして欲しかったナ。

▼お姉ちゃんは何をやっているのかナ ムフフ

○▲▼の写真は印刷ミスで赤くなったのではなく、過激すぎてメーカーさんが自主的にしたものだョ

▲……。……。言葉がでない!?

▲この過激パッケージを見

SPECIAL THANKS

アソコンNo.6協力各ソフトメーカーリスト
（皆様のご協力に深く感謝いたします）

●アスキー
☎03(797)6506

●アートディンク
☎0474(77)7541

●ウィンキーソフト
☎06(372)8566

●エニックス
☎03(366)4251

●エヌ・エス・アイ
☎03(237)8885

●クリスタルソフト
☎06(326)8150

●光栄
☎044(61)6861

●コスモス・コンピューター
☎03(770)1821

●システム・サコム
☎03(635)5145

●システム・ソフト
☎092(714)6236

●スクウェア
☎03(545)3519

●T＆Eソフト
☎052(773)7770

●チャンピオンソフト
☎06(365)9900

●東宝
☎03(591)4557

●日本デクスタ
☎03(255)9761

●日本ファルコム
☎0425(27)4121

●ピクセル
☎03(476)3109

●PSK
☎0888(40)1667

●ベアーズ
☎03(864)6880

●マイクロキャビン
☎0593(51)6482

●ランダムハウス
☎03(483)8666

●リバーヒルソフト
☎092(771)3217

プランニング＆エディトリアル●(株)リポート社
アートディレクト＆コーディネイト●門脇十記生
ライティング●岡田　昭　高根玲子　山田一夫　島田倫人　谷岡康則　夢太郎
プログラミング●谷岡康則
レイアウト●根本裕三郎　山田一夫
フォト●梅田　玲
イラスト●楢崎義信　田中智治　れこりん
テストプレイ●奥村茂樹　小島　義　高瀬一維　鎗田　修
プロデュース●赤羽博之　斉藤邦男
カバーキャラクター●日野　襄

★アソコンNo.6愛読者プレゼント応募方法のお知らせ
●40ページでお知らせしましたプレゼントをご希望の方は、小誌「アソコンNo.6」のアンケートはがきでご応募ください(アンケートにも答えてネ!!)。抽選で掲載ゲームソフトを50名様にプレゼントいたします。●ご希望の①ゲーム名②機種名とメディア(ディスク・テープ)をご記入の上ご応募ください。締切りは、8月末日です。当選者の発表は、アソコンNo.8（9月下旬発売予定）誌上で行ないます。●アンケートはがきの記入は、必ず楷書で、大きくていねいな文字でお願いいたします(プレゼントが当たっても、発送できなくなりますョ♡)。●皆様からのメッセージが、アソコンをおもしろくする力となるので、ヨ・ロ・シ・ク♡

発　行●昭和61年7月15日　第1刷
発行所●辰巳出版株式会社　〒160 東京都新宿区新宿5-18-20
電話 03(208)8701(代表)
発行人●藤田知之
印刷所●大日本印刷株式会社

グラフィック・アドベンチャー・ゲームブック誕生!
●これまでのゲームブックに、ボードゲームとパズルゲームをミックスして、新たに生まれたのが「グラフィック・アドベンチャー・ゲーム・ブック」だ。サイコロを使わないゲーム進行。アイテムだけではなく、パーティ要素も加えた複雑なシナリオに、キャラクター・カードやイメージ・マップを加えた、立体グラフィック構成。ひとたび城の中に入り込めば、立体迷路うずまく死のダンジョンが、キミたちを待っている。この『剣と魔法と竜の国』で、冒険ファンタジーの旅へ出発しよう!!
ファンタージェン旅行社・編
イメージ・マップ付!!
剣と魔法と竜の国
陽が沈んで、空が海底を思わせる深い青に染まり、草原が影のようにヴェールをまとう頃、君は、とある丘にたどり着いた。そして、西の地平線を見つめた。そこには、ベリエラジールの街へ続く道がある。
デュベイト。父や母を殺した黒い竜の化身。デュベイトは、どこにいるのか。君の復讐の旅はこれから始まる…。
オリジナル・ゲームシナリオに、キャラクター・イラストをプラスしたビジュアル・ゲームブックの決定版!! 男の子も女の子も楽しめる、夢と冒険と愛のファンタジーワールド!!
7月上旬発売 定価880円
B5判 全128ページ・アイテム/ジオラマカード付
この本は全国の書店でお求めになれます。品切れの際は、本屋さんにご注文下さい。直接小社にご注文下さる場合は、定価に送料(250円)を添えて、郵便振替(東京4-71584)でお願いいたします。
辰巳出版株式会社 ☎03-208-8701(代表)
〒160 東京都新宿区新宿5-18-20

アソコン RPG&アドベンチャーゲーム集中掲載★ニュータイプのパソコン・ゲーム必勝マニュアル No.6

ロールプレイング大集合

毎日が闘いだ！ パソコンRPGは大活躍。キミはどこまで旅をしたかな？ まだまだ新しい世界が待ってるゾ！

キラリと光る無敵の剣。ちょっと重たいけどガンバルぞ。アソコン戦士の大冒険

ロールプレイング

ザナドゥ
ハイドライドII
ウィザードリィ
夢幻の心臓II
ウルティマIII
ライーザ
リグラス
タイムエンパイア
メルヘン・ヴェール
ルパン三世 カリオストロの城
ブレインブレイカー

アドベンチャー

アグレス
ランギスタンからの脱出
はーりぃふぉっくす雪の魔王編
ナナちゃんのスター誕生

モンスター探訪記
第一章 森と草原

ウッドエルフ
グリーンドラゴン
ユニコーン
セントール
ウィル・オー・ウィスプ
ジャイアント・ビートル
エント

シミュレーション

現代大戦略
蒼き狼と白き牝鹿
三国志
A列車で行こう
シティー・ファイト
S.F.3.D
南海の標的

アソコン Hot Line

読者の情報満載！
㊙テクニック㊙情報
隠しコマンド隠れキャラ

アソコン少年探偵団

団員大募集中！
入団者発表と活動内容

最新ゲーム情報

ウイングマン2
ブラスティー
北斗の拳
聖女伝説
ナイトシェード
サンダーボルト
ロストパワー

昭和61年7月15日第1刷発行
編集兼発行人・藤田知之　発行所・辰巳出版株式会社
〒160 東京都新宿区新宿5-18-20（オミビル）
☎03(208)8701(代表)

雑誌66032-23
タツミムック 122
大日本印刷株式会社　印刷

1986 Printed in Japan
定価600円